

# Homecomputer

2

2. Jahrgang

Februar '84 5,50 DM 48 oS 6,00 sfr

In diesem Heft:

## Software-Listings

**TI-99:**

U-Boot  
Car-Racing

**VC-20:**

Nager  
Seeschlacht  
Star Wars

**Commodore 64:**

Höhle  
Lander  
Blumenschießen

**ZX Spectrum:**

Laser  
Pferderennen

**ZX-81:**

Break Out  
Minenfeld

**Atari:**

Location

**Apple II:**

Chamäleon

**Serie**

Basic ≠ Basic



Mehr Seiten  
Tolle Spiele



# BASIC KONVERTER

## Basic ≠ Basic 4. Teil

	<b>LEN</b> Erliegt Stringlänge (optional)	<b>LET</b> Bestimmt Wert einer Variablen	<b>LIST</b> Listet Programm auf Bildschirm	<b>LLIST</b> Listet Programm- zeilen auf Drucker	<b>LOAD</b> Lädt ein Pro- gramm in Spei- cher	<b>LOG</b> Ermittelt den natürlichen Logarithmus	<b>MID\$</b> Manipuliert Stringvariable (mittlerer Teilstring)	<b>NAME</b> Umbenennung eines Filena- mens	<b>NEW</b>
<b>MICROSOFT BASIC</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LLIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)	NAME "filenname" AS "Filename"	NEW
<b>APPLE II</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	PR# Solov. LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LOAD Filename	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)	RENAME alter Name, neuer Name	NEW
<b>ATARI</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LIST "P"	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	String (Start, Länge)		String (Beginn, Länge)
<b>Color Genie</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)		NEW
<b>CBM 64</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	OPEN 4:4:CBM4: LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)	OPEN 1,2,16, "NO:Filename" Filename (nur Diskette)	NEW
<b>Dragon 32</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	CLOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)		NEW
<b>ORIC 1</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	CLOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)		NEW
<b>CBM 3000</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	OPEN 44:CBM4: LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)		NEW
<b>TRS 80 II VIDEO GENIE</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)		NEW
<b>VC-20</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	OPEN 44:CBM4: LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	MID\$(String, Start, Länge)	(siehe CBM 64)	NEW
<b>ZX-81</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr.)	LIST (Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	String (Start TO Ende)		NEW
<b>ZK Spectrum</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr.)	LIST (Zeilenr.)	LOAD "Filename"	LOG (Ausdruck)	String (Start TO Ende)		NEW
<b>TI-99</b>	LEN (String)	[LET] Variable = Ausdruck	LIST (Zeilenr. -Zeilenr.)		OLD 651 & 652	LOG (Ausdruck)	SEEK (String, Position, Länge)		NEW



## Power Blaster von Romik für den VC-20 o. Erweiterung

Bei Romik braucht man nicht die "Katze im zugebundenen Sack" zu kaufen! Denn im Gegensatz zu den meisten anderen Softwarefirmen, bringt Romik fast ausschließlich immer einen echten Bildschirmausdruck auf die Kassettenhülle und nicht irgendeine Grafik, die mit dem Spiel oft nur entfernte Ähnlichkeit hat.

Zum Programm selbst: Man könnte Power Blaster als Kombination der beiden klassischen Computerspiele: Invaders und Pacman bezeichnen. Das Raumschiff befindet sich in einem Labyrinth, das mit Punkten gefüllt ist, die Minen darstellen. Verfolgt wird es von den gegnerischen Martians. Um diese Minen abzuräumen, steht dem Spieler ein leistungsfähiger Laser zur Verfügung.

Das Programm ist in Maschinensprache erstellt und daher sehr schnell. 9 Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung, die schwersten sind fast nicht spielbar! Obwohl vom Konzept her recht einfach gehalten, ist Power Blaster ein hervorragendes und spannendes Spiel. Kontrolliert werden kann es entweder über die Tastatur oder über Joystick, was unbedingt zu empfehlen ist.



## Space Fortress von Romik für den VC-20 o. Erweiterung

Ein schon älteres Programm von Romik aus dem Jahre 1982 ist dieses hier getestete Spiel "Space Fortress". Dennoch kann man dieses Programm zu den besseren des Genre "Invaders" zählen.

Wie bei diesen Programmen üblich, ist die Aufgabe des Spielers, sein Raumschiff, das verloren in Zeit und Raum umherirrt, zu verteidigen und die gegnerische Kampfstation zu zerstören. Diese ist natürlich hervorragend gesichert: Selbstmörderische Geschwader, die Ihnen auf den Pelz rücken! Ehe

Sie die eigentliche Basis angreifen können, müssen alle Verteidiger zerstört werden. Für die Ausschaltung der Basis gibt es ein Extraleben zu den fünf, die zu Beginn des Spiels gewährt werden. Die Spielanleitung ist einfach und recht gut im Programm erklärt. Für denjenigen, der viel von sich selbst ver-

langt, gibt es 20 verschiedene Geschicklichkeitsstufen, wobei ab der Hälfte etwa, die Sache recht schwierig wird. Romik hat hier guten Gebrauch von Grafik und dem nicht unwichtigen Gestaltungsmittel "Geräusch" gemacht.

## QS Scramble von Quicksilver für den ZX-81 16K

Ihr Flugzeug überfliegt die gebirgige Landschaft eines Planeten und wird dabei von dessen Oberfläche attackiert.

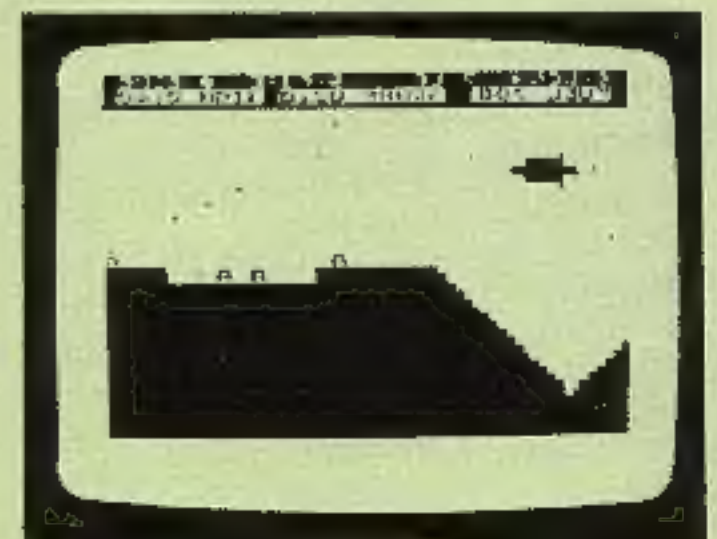
Sie müssen zwei Dinge gleichermaßen im Auge behalten: Erstens müssen Sie darauf achten, von den gegnerischen Waffen nicht abgeschossen zu werden und zweitens müssen Sie versuchen, diese möglichst restlos zu zerstören. Da sind hauptsächlich die Raketen und die Kraftstofftanks. Gelingt es Ihnen nicht die Raketen abzuschießen, steigen diese auf und zerstören Ihr Flugzeug. Jagen Sie die Tanks nicht in die Luft, geht Ihnen der Treibstoffvorrat aus.

Das Landschaftsbild und die Tanks werden nach dem Zufallsprinzip er-

zeugt und laufen von rechts nach links über den Bildschirm.

Durch die Wahl des zur Verfügung stehenden Treibstoffs und der Geschwindigkeit, kann der Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmt werden. Es ist recht einfach und daher für den geübten Spieler nicht besonders aufregend, dafür aber für Kinder eher interessant und spielbar.

Der Aufbau des Spieles und die Umsetzung auf den Bildschirm sind klar und verständlich. Man muß allerdings feststellen, daß bessere Versionen des "Scramble" auf dem Markt sind.





# SOFTWARE-REVIEWS

## 3-D Tunnel von New Generation Software für Spectrum 16/48K

Der Name deutet schon auf den Inhalt hin: Eine Fahrt durch ein  
Tunnelsystem - der Autor hat hier an das weitverzweigte Netz der  
Londoner U-Bahn gedacht - soll hier stattfinden.

Nach dem Laden des Programmes können Sie anhand des Menues entscheiden, ob Sie mit einem Kempston- oder AGF-Joystick oder mittels Tastatur spielen wollen. Vor dem Startkommando muß bestimmt werden, ob man ein schnelles, mittleres oder langsames Spiel möchte (zum Beginn schlagen wir die langsamere Stufe vor).

Die Spielidee ist zwar nicht neu, ist aber mit einigen Raffinessen ausgestattet. Sie fahren durch die verschiedenen Gänge des Tunnelsystems und müssen versuchen, die hier vorkommenden wilden Tiere bzw. Ungeheuer zu töten. Da gibt es Spinnen, Kröten, Fledermäuse, Ratten und andere ungemüt-

liche Geschöpfe, die Ihnen auf Ihrer Fahrt in der Londoner U-Bahn auch "Tube" genannt, immer wieder unvermutet begegnen.

Die meisten Punkte erhält man, wenn man einem der ab und zu entgegenkommenden U-Bahn-Züge in letzter Sekunde ausweichen vermag. Doch dies ist fast unmöglich, denn diese Geisterfahrer tauchen mit affenartiger Geschwindigkeit auf. Aber auch den übrigen Kreaturen ausweichen bzw. ihnen den Garaus zu machen, ist sehr schwer.

Die Grafik ist so gut gestaltet, daß man bei dieser Höllenfahrt schon ein leichtes Kribbeln verspürt! Das Spiel ist in zwei Phasen aufgeteilt. Mit den 48 K starken Spectrum kann

das gesamte Spiel in einem Durchgang durchgespielt werden. Haben Sie nur 16 K RAM zur Verfügung, muß einmal nachgeladen werden.

Nach der glücklich beendeten Fahrt, taucht der Spieler wieder in das helle Tageslicht auf, wo ihn zur erfolgreichen Fahrt gratuliert wird.

Obwohl wir bei unserem Test soweit nicht gekommen sind (dazu bedarf es wohl etwas mehr Übung und Spielpraxis, die bei einem Durchgang nicht zu erreichen ist), gefiel uns dieses Programm sehr gut, weil hier echte Spannung erzeugt wird. Ob man danach wohl je wieder in eine Londoner U-Bahn steigt?

## Strategic Command von Romik für den Dragon 32

Ein Programm, das ebenso Geschicklichkeit, wie eine gute Strategie erfordert. Strategic Command ist in Basic geschrieben und ist für 2 Spieler unter Benutzung von Joysticks gedacht.

Ziel dieses Kriegsspiels ist es, die gegnerische Hauptstadt mit den eigenen Truppen zu überrennen. Das Programm besteht aus zwei Teilen, die beide geladen werden müssen. Zu Beginn jedes Spiels wird eine Karte gezeigt, auf der die Hauptstädte, Armeen, Waffen und sonstige strategisch wichtige Punkte jedes Spiels aufgezeigt sind.

Mittels der Joysticks, können die beiden Spieler ihre Land- oder Seestreitkräfte in Bewegung setzen. Sind die beiden gegnerischen Armeen nahe beieinander, beginnt die Schlacht. Der Ausgang wiederum ist von der Stärke der Waffen, aber auch ganz entscheidend von der Geschicklichkeit und Taktik, sprich Strategie, des sie leitenden

den Spielers abhängig. Bevor man mit dem Spiel beginnt, sollte man das ausführliche Informationsblatt genau durchlesen. Nur so wird es möglich, ein spannendes Spiel zu entwickeln, bei dem die Strategie den Vorrang vor dem Zufall hat.

Die Kritik an diesem Spiel setzt an der Art seiner Programmierung, nämlich Basic, an. Mitunter muß man doch recht lange warten, bis es weitergehen kann. Dafür sind aber die einzelnen Spielszenen, grafisch ausgezeichnet gestaltet.

Da das gesamte Spiel in englischer Sprache gehalten ist, sollte man einige Sprachkenntnisse voraussetzen. Die Benutzung eines Wörterbuches ist sonst unvermeidlich.





NEWS

NEWS

NEWS

DRAGON 32

Hallo!



## Der Drache lernt sprechen Sprachmodul für den Dragon 32

Für ca. 40£ (160,- DM) bietet ICB Microsystems in England einen Sprachsynthesizer für den Dragon 32 an.

Zwei mögliche Eingabeformen sind vorgesehen:  
Eingabe von Wörtern, die in einer (englischen) Wortbibliothek gespeichert sind, oder vom Anwender selbst kreierte Worte.

Das Herz dieses Sprachmoduls ist der von General Instruments entwickelte Sprachprozessor SPO 256, der bis zu 200 komplette Wörter speichern und wiedergeben kann.  
Mit dem Kommando "Say", werden ge-

speicherte Wörter abgerufen, mit dem Kommando "Speech", werden Wörter eingegeben.  
Mit diesem Gerät können Programme zu einer echten Kommunikation mit dem Anwender werden.

## RAM PACK von Cheetah: für den ZX-81

Den berüchtigten Wackelkontakt und die damit verbundenen Schwierigkeiten, schließt man nach Angabe des Herstellers Cheetah, beim ZX-81 mit diesem neuen Erweiterungsmodul vollkommen aus.

Die 16 KByte Erweiterung für den ZX-81, paßt gut und wackelt nicht, ohne daß Leim oder Schrauben zur Befestigung verwendet werden müssen.  
Die Außenfront, natürlich schwarz, wurde so gestaltet, daß sie dem ZX-81,

gut zu Gesicht steht!  
Vom gleichen Hersteller wurde noch weiteres, nützliches Zubehör für den ZX-81 und den Spectrum vorgestellt:  
64 K Ram-Pack für den ZX-81  
32 K Ram-Pack für den Spectrum



Sweet-Talker (Sprachbox) für den ZX-81 und für den Spectrum.  
Die Firma Wicosoft hat mitgeteilt, daß Cheetah-Produkte ab März dort erhältlich sind.



# VC-20 PEEKS und POKES, die man kennen sollte:

## TIPS & TRICKS

828 - 1019 Kassetteneuffer. Hier können - falls der Kassetteneorder nicht für Operationen vom Programm angesprochen wird - Maschinenprogramme oder Informationen mit Poke hineingeschrieben werden.  
Register Video Interface Chips.

36864 Horizontale Zentrierung des Bildschirmausschnitts auf dem Fernseher (normal = 12, Bits 0 bis 6)

36865 Vertikale Zentrierung (normal = 38, Bits 0 bis 7)

36866 Spaltenzahl der Video-Matrix (normal = 150, Bits 0 bis 7). Dieses Register kontrolliert die Breite des Bildschirmausschnitts.

36867 Zeilenzahl der Video-Matrix (normal = 45, Bits 1 bis 6) Bit 0 wählt 8x8- oder 16x8-Matrix für die Zeichen. Mit Speichererweiterung (mindestens 3K) läßt sich die Video-Matrix bis in den normalen Basic-RAM erweitern.  
Zum Beispiel POKE36867,48 erzeugt eine Zeile am unteren Bildschirmrand, die nur durch Poke zugänglich ist. Hier lassen sich dann Zeilen schaffen, die permanent auf dem Bildschirm zu sehen sein sollen und nicht von der Bildschirmverwaltung überschrieben werden können. Wichtig ist jedoch, vorher den Basic-Program-Speicherbereich hineinreichen.

36869 Dieses Register enthält zum einen die Information über die Bildschirmadresse (Bit 4-7) und zum anderen über die Lage des Zeichensatzes (Bit 0-3).  
Folgende Bitkombinationen sind für die Erzeugung von Sonderzeichen interessant:

Bit Startadresse des Zeichensatzes  
3210 HEX DEZ  
0000 8000 32768 (Groß/Grafik)  
0010 8800 34816 (Klein/Groß)  
1100 1000 4096 für selbstdef.  
Zeichensatz  
1101 1400 5120 für selbstdef.  
Zeichensatz  
1110 1800 6144 für selbstdef.  
Zeichensatz  
1111 1000 7168 für selbstdef.  
Zeichensatz

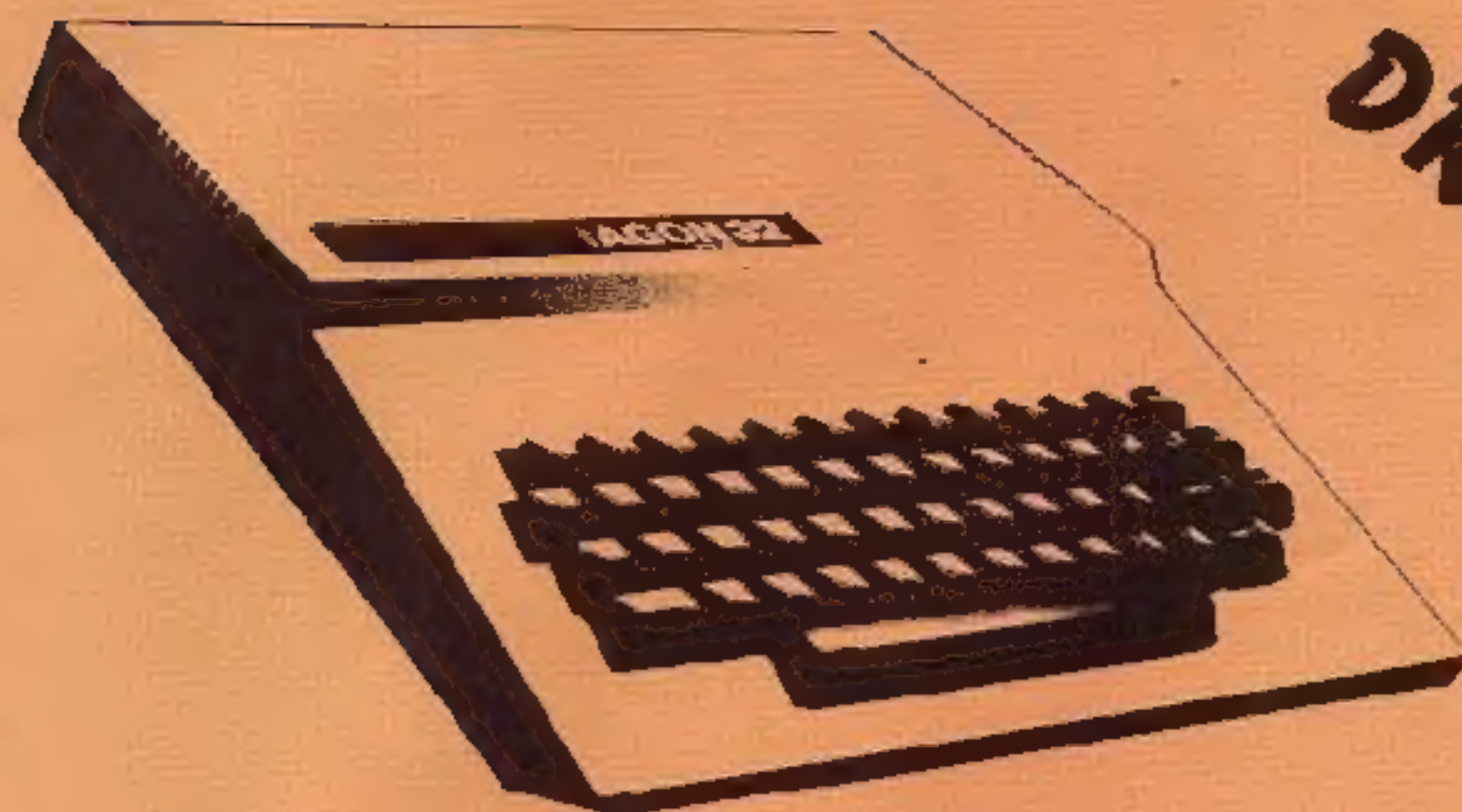
Da die ersten vier Bits durch die Lage des Bildschirmspeichers bestimmt werden, enthält diese Adresse den Wert 240 bei Lage des Bildschirms ab \$1E00 (VC ohne Speichererweiterung oder 3K) oder 192 bei Lage des Bildschirms ab \$1000 (mit Speichererweiterung mindestens = 8 K).

Ein Beispiel zum Gebrauch dieses Registers:  
FORI=OTO51:POKE6144+1,PEEK(32768+1).NEXT  
Übertragung der Daten der ersten 64 Zeichen in den RAM  
FORI=OTO511:POKE7168+1,0:NEXT:RVS-Zeichen ablegen  
POKE36869,PEEK(36869)OR14  
Umstellen auf dem Zeichensatz im RAM bei 6144  
Kassetteneinterface-Register

37148 Motorsteuerung:  
POKE37148,252 schaltet Motor an  
254 schaltet Motor aus  
WAIT37148,22 wartet bis Motor an ist, zum Beispiel, wenn REWIND gedrückt wurde.

37151 Prüfung auf Tasten am Kassetteneorder  
WAIT37151,64 wartet bis eine Taste gedrückt  
WAIT37151,64 wartet bis Taste wieder ausgerastet.



**TIPS****TIPS****TIPS****TIPS****DRAGON 32**

## Autorepeat beim Dragon per INKEY\$

Im Gegensatz zur allgemeinen Meinung ist es möglich, allen Tasten des Dragon 32, eine Auto-repeat-Funktion unter Verwendung von INKEY\$ zu beschreiben. Dies ist mit der folgenden Routine unter Verwendung des INKEY\$-Kommandos, zu erreichen. Diese Routine wandelt den Wert der gedrückten Taste in den ASCII-Code um. Dieser Wert ist im Speicher festgeschrieben und wenn der gleiche Wert einer gedrückten Taste erkannt wird, bewegt sich das entsprechende Zeichen

so lange, bis eine andere Taste benutzt wird.

Dragon-Anwender haben nun zwei Möglichkeiten, zum Autorepeat zu gelangen: PEEK der einzelnen Tasten oder die Verwendung des INKEY\$-Kommandos.

Beispiel:

```
10 CLS:QQ=238
20 PRINT@QQ,CHR$
  (128)
30 INKEY$:IF A$=""
  THEN 40 ELSE A=ASC
```

```
(A$)
40 A=8THEN QQ=QQ-1
  WW=QQ+1
50 A=9THEN QQ=QQ-1:
  WW=QQ-1
60 A=10THEN QQ=
  QQ+:WW=QQ-32
70 A=94THEN
  QQ=QQ-32:
  WW=QQ+32
80 PRINT@WW,"
90 GOTO 20
```

## Dragon Zeitverzögerung

Die MOTORON und MOTOROFF - Kommandos des Dragon 32, haben eine eingebaute Zeitverzögerung, die Schwierigkeiten bereiten kann, wenn synchron von einem Band, Musik oder Soundeffekte zugesteuert werden sollen.

Dies kann vermieden werden, durch POKE & H 94,255 und POKE & H 95,X. X steht für eine Zahl zwischen 0 und 128. Je kleiner die Zahl, desto geringer die Zeitverzögerung.





# Nachtrag zu dem Programm "Haushaltsrechnung" für den ZX Spectrum

Viele unserer Leser waren der Meinung, daß das Programm "Haushaltsrechnung" fehlerhaft ist! Das dem nicht so ist, beweist die Tatsache, daß wiederum andere Leser von diesem Programm begeistert sind, und es bei ihnen einwandfrei läuft! Wir vermuten nun, daß einigen Lesern ein kleiner Denkfehler unterlaufen ist! Der angebliche Fehler tritt in der Zeile 27 auf, wenn der Computer meldet: Variable not Found. Die nicht definierte Variable 9\$ wird aber in der Zeile 2999 definiert! Das heißt, man könnte nun eine weitere Zeile am Anfang des Programms einfügen, in der 9\$ wie in Zeile 2999 definiert wird!

## Korrektur Ganeymede

geben Sie folgende Änderungen ein, und Ganeymede läuft auf dem Spectrum:

1. lassen Sie sämtliche FAST, SLOW und SCROLL-Befehle weg.
2. Ändern bzw. ergänzen Sie folgende Zeilen:

```

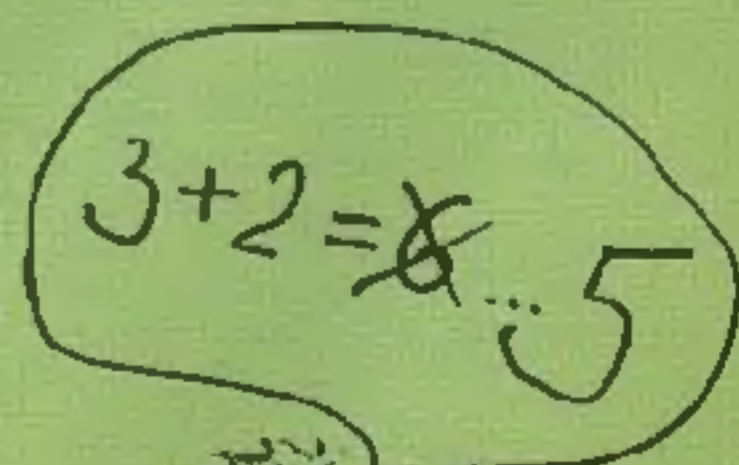
9 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
: CLEAR
75 60 SUB 9000: PRINT "Wollten Sie eine?
Erklärung (j/n)?: PAUSE 0
77 IF INKEY$<>"j" AND INKEY$<>"n" THEN
60 TO 75
78 CLS: PRINT : FLASH 1: AT 5,10: "Einzel-
moment": FLASH 0: AT 5,5: "41- landen gleich"
8025 IF INKEY$<>"n" AND INKEY$<>"j" THEN
60 TO 8010
8060 SAVE "Ganeymede" LINE 8046: VERIFY "
Ganeymede"
8068 IF INKEY$="e" THEN RUN
8070 IF INKEY$<>"j" THEN GO TO 8067
9300 PAUSE 0
9799 STOP
9800 RESTORE: FOR J=LSR "A" TO
USR "D"-1
9810 READ S: POKE 1,S
9820 NEXT 1
9830 DATA 170,85,170,85,170,85,1
70,85
9831 DATA 255,189,153,165,189,18
9,189,189
9832 DATA 255,143,183,183,143,18
3,183,143
9840 RETURN
Das war's schon. Benutzen Sie jetzt
für die inversen Grafikzeichen
des alten Programms Ihren geänderten
Zeichensatz (Graphik A-C)

```

# KORREKTUR

## Korrektur

Betrifft: Fehler in Listing "Invaders" aus Heft HC 10:  
Zeilen 340 bis 360 müssen wie folgt lauten:  
340 IF B\$="J" THEN M=M+1: GOTO 350  
341 IF B\$="N" GOTO 400  
342 GOTO 330  
350 IF M<=3 THEN 5000  
360 GOTO 400





In HC 1/84 ist uns bei dem Programm "Spider" ein Fehler unterlaufen, und zwar druckten wir ab Zeile 1810 ein falsches Listing ab. Hier nun das richtige Listing zum Programm "Spider" ab Zeile 1820:

```

1820 DRAW 6 AT 1,27
1825 POKE 768,(I - 231) * 5: POKE
    769,5: CALL 770
1830 NEXT
1840 FOR I = 11 TO 1 STEP - 1
1850 DRAW 7 AT 261,151 - I * 11
1855 POKE 768,200 - I * 10: POKE
    769,20: CALL 770
1860 NEXT
1862 IF B3 = 1 THEN AN = AN + 1:
    P = P + AN + 50
1865 BT = BT + 1: IF BT > 9 THEN
    BT = 0
1866 GOSUB 3100
1870 E3 = 0: G3 = 0: F = 0
1875 HCOLOR = 7
1880 RETURN
1900 NE = NE + 20
1910 HPLLOT 32,30 TO NE,30
1914 FOR I = 1 TO 3
1915 POKE 768,128: POKE 769,100:
    CALL 770
1916 NEXT
1917 POKE 768,162: POKE 769,200:
    CALL 770
1970 IF NE = 250 THEN 2000
1980 RETURN
2000 FOR I = 21 TO 145 STEP 4
2005 POKE 768,I / 2 + 100: POKE
    769,150 - I: CALL 770
2010 HCOLOR = 0
2020 DRAW 1 AT 21,I: DRAW 2 AT 2
    0,I + 3: DRAW 1 AT 141,I: DRAW
    1 AT 261,I: DRAW 2 AT 140,I +
    3: DRAW 2 AT 260,I + 3
2025 HCOLOR = 7
2030 DRAW 1 AT 21,I + 4: DRAW 2 AT
    20,I + 7: DRAW 1 AT 141,I +
    4: DRAW 2 AT 140,I + 7: DRAW
    1 AT 261,I + 4: DRAW 2 AT 26
    0,I + 7
2040 NEXT
2050 GOTO 3000
2200 HPLLOT 21,31 TO 21,159
2205 FOR I = 10 TO 30: POKE 768,
    I: POKE 769,4: CALL 770: NEXT
    I
2210 IF ABS (M - 21) < 10 THEN
    GOSUB 2500
2220 HCOLOR = 0: HPLLOT 21,31 TO 2
    1,159: HCOLOR = 7
2230 GOTO 500
2300 HPLLOT 141,31 TO 141,159
2305 FOR I = 10 TO 30: POKE 768,
    I: POKE 769,4: CALL 770: NEXT
    I
2310 IF ABS (M - 141) < 10 THEN
    GOSUB 2500
2320 HCOLOR = 0: HPLLOT 141,31 TO
    141,159: HCOLOR = 7
2330 GOTO 500
2400 HPLLOT 261,31 TO 261,159
2405 FOR I = 10 TO 30: POKE 768,
    I: POKE 769,4: CALL 770: NEXT
    I
2410 IF ABS (M - 261) < 10 THEN
    GOSUB 2500
2420 HCOLOR = 0: HPLLOT 261,31 TO
    261,159: HCOLOR = 7
2430 GOTO 500
2500 RS = RS + 1
2503 PRINT CHR$(1)
2504 HCOLOR = 0: DRAW 5 AT M,N: HCOLOR = 7: M = 170
2505 IF RS = 0 THEN 3000
2510 VTAB 21: PRINT "

```

```

2511 VTAB 21: HTAB 0: FOR I = 1 TO
    RS: PRINT "M": NEXT
2512 VTAB 27: HTAB 1: PRINT "I'V
    E GOT YOU BOY:
    "
2515 POKE 768,162: POKE 769,100:
    CALL 770
2516 POKE 768,255: POKE 769,100:
    CALL 770
2517 POKE 768,255: POKE 769,100:
    CALL 770
2518 POKE 768,162: POKE 769,100:
    CALL 770
2519 POKE 768,162: POKE 769,100:
    CALL 770
2520 RETURN
3000 HOME: TEXT: FLASH: SPEED =
    100: VTAB 10: PRINT "GAME OV
    ER. TO PLAY AGAIN PUSH 'C'"
3010 SPEED = 255
3012 PRINT "YOU'VE GOT 'IP:' POI
    NTS!"
3015 INPUT A$
3016 NORMAL
3020 FOR I = 1 TO LEN (A$)
3030 IF MID$(A$,I,1) = "Q" THEN
    HOME: RUN
3040 NEXT
3050 PRINT "END"
3060 END
3100 FLASH: VTAB 22
3110 PRINT "THE EGGS WILL BE FAS
    TER... (100T)"
3115 PRINT "POINT91": INT (P)
3120 RETURN
3200 PRINT
3210 FLASH: PRINT "I'LL KILL YO
    U SCON"
3220 PRINT "PLEASE WAIT FOR ME..
    "
3230 POKE 768,255: POKE 769,180:
    CALL 770
3231 POKE 768,229: POKE 769,60: CALL
    770
3232 POKE 768,215: POKE 769,120:
    CALL 770
3233 POKE 768,255: POKE 769,120:
    CALL 770
3234 POKE 768,178: POKE 769,240:
    CALL 770
3235 POKE 768,170: POKE 769,240:
    CALL 770
3240 RETURN
3249 PRINT
3250 VTAB 22: FLASH
3260 PRINT "THAT'S BECH..."
3270 RETURN
3500 POKE 770,173: POKE 771,48: POKE
    772,172: POKE 773,136: POKE
    774,208: POKE 775,5: POKE 77
    6,206: POKE 777,1: POKE 778,
    3: POKE 779,240
3510 POKE 780,9: POKE 781,202: POKE
    782,208: POKE 783,245: POKE
    784,174: POKE 785,0: POKE 78
    6,3: POKE 787,76: POKE 788,3
3520 POKE 788,2: POKE 789,3: POKE
    790,96: POKE 791,0: POKE 792
    ,0
3530 FOR I = 5 TO 255
3535 POKE 768,I: POKE 769,4: CALL
    770
3536 NEXT
3540 RETURN

```





**U-Boot ist ein Programm für einen Spieler, für den Ti-99/4A Homecomputer mit dem Extended-Basic-Modul. Nach dem Start mit RUN erscheint das Titelbild mit der Frage, ob sie eine Spielanleitung wünschen. wenn Sie die Frage bejahen, erhalten Sie die Spielanleitung auf dem Bildschirm.**

### Spielablauf:

Als Kommandant eines U-Bootes, ist es Ihre Aufgabe, so viel Schiffe wie möglich abzuschließen. Dies ist jedoch nicht so leicht wie man denken könnte, denn im Meer gibt es eine Menge Seetiere. In jeder Runde stehen Ihnen 20 Torpedos als Munition zur Verfügung. Mit diesen Torpedos müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Schiffen treffen um in die nächste Runde zu gelangen. Diese Mindestanzahl wird während der ganzen Runde in Klammern angezeigt und erhöht sich mit jeder Runde um 2 Treffer (bis max. 16). Gelingt es Ihnen nicht, diese Mindestanzahl an Treffern zu erzielen, so ist das Spiel zu Ende und das Schlußbild erscheint auf dem Bildschirm.

Jedesmal, wenn Sie im Verlaufe des  
Spieles das Aloha Oe hören, müssen  
Sie irgendeine Taste drücken, um die  
nächste Runde, bzw. um ein neues  
Spiel zu beginnen.

### Hindernisse:

Wenn Sie mit Ihrem Torpedo ein Seepferd treffen, so werden Ihnen von Ihrem Punktekonto 100 Punkte abgezogen. Treffen Sie jedoch einen Fisch, so kehrt der Torpedo zu Ihrem U-Boot zurück und schießt dieses ab. Dadurch explodiert das U-Boot und Sie bekommen einen Ihrer erzielten Treffer abgezogen.

Wenn Sie einen Torpedo abgefeuert haben, so können Sie das U-Boot nicht bewegen, solange der Torpedo auf dem

Bildschirm sichtbar ist

Für jedes abgeschossene Schiff bekommen Sie, je nach dessen Geschwindigkeit zwischen 10 und 200 Punkte.

**Steuerung:**

Das U-Boot bewegt sich mit:

...nach links

" - nach rechts

Zum abfeuern eines Torpedos drücken Sie die Space-Taste.

Der strukturierte Aufbau des Programmes ist aus der beigelegten Zuordnungstafel 41 entnehmen.

Hier sind alle Variablen, Basisfunktionen, Schlüsselwörter, Unterprogramme, Zeilenverweise usw. aufgeführt.

[illegible]



```

70 CALL CHAR(68,"0000000000000000040E0E653D1D0E07000000000000000207070A6BCBB70E
0")
80 CALL CHAR(72,"80E0783C0E07030383F37F3F1FCF476101071E3C70E0C0C0C1CFFEFCFBF3E2B
6")
110 CALL CHAR(104,"000003070F7FF3FF063EFFFFCFBFFDF90000006BFFBFB7FF0000183CFCFE3
FFC")
120 FOR I=127 TO 143 STEP 8 :: CALL CHAR(I,"FFFFFFFF"):: NEXT I
130 CALL CHAR(119,RPT$("F",16))
140 CALL HCHAR(1,1,127,32):: CALL HCHAR(2,1,135,32):: CALL HCHAR(3,1,143,32)
150 FOR I=0 TO 28 STEP 4 :: FOR J=1 TO 4 :: CALL HCHAR(21,I+J,103+J):: NEXT J ::
NEXT I
160 FOR I=4 TO 20 :: CALL HCHAR(I,1,119,32):: NEXT I
170 CALL CHAR(111,RPT$("F",16)):: CALL HCHAR(22,1,111,96)
180 CALL COLOR(12,16,12,13,11,10,14,9,7,11,5,1,10,13,5):: CALL SCREEN(13)
185 CALL COLOR(3,16,13,4,16,13)
186 TORP=21 :: CALL PUNKTE(P):: CALL TORPEDO(TORP):: IST=0 :: CALL SCHIFF(SOLL,I
ST)
187 RANDOMIZE :: CALL SPRITE(#6,112,11,48,1,0,INT(RND*10)+6):: RANDOMIZE :: CALL
SPRITE(#7,80,11,120,240,0,-(INT(RND*10)+6))
188 RANDOMIZE :: CALL SPRITE(#8,128,7,72,240,0,-(INT(RND*10)+6)):: RANDOMIZE ::
CALL SPRITE #9,120,7,96,1,0,INT(RND*10)+6)
189 CALL SPRITE(#3,96,11,145,120)
190 CALL ALOHADE
191 RANDOMIZE :: RICHT=RND*20
192 MOT=INT RND*20)+1
193 IF RICHT<10 THEN CALL SPRITE(#1,88,2,9,240,0,-MOT)ELSE CALL SPRITE(#1,92,2,9
,1,0,MOT)
200 CALL PATTERN(#3,96):: CALL LULUR(#3,11):: U=1
201 CALL KEY(5,T,8):: CALL MOTION(#3,0,0):: IF TORP=0 THEN 5000
202 IF S=0 THEN 201
210 IF T=32 THEN 1000
220 IF T=44 THEN 2000
230 IF T=46 THEN 3000 ELSE 200
1000 CALL POSITION(#3,Y,X):: CALL SPRITE(#4,100,14,Y,X):: CALL MOTION(#4,-20,0)
: CALL TORPEDO(TORP)
1100 CALL SOUND(-400,-5,24-Y/B):: CALL POSITION(#4,Y,X)
1200 IF Y<15 THEN CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 200
1250 IF Y<132 AND Y>32 THEN CALL COINC(ALL,B):: IF B=-1 THEN 7000
1300 CALL COINC(#1,#4,12,B):: IF B=-1 THEN 5000 ELSE 1100
2000 CALL MOTION(#3,0,-15):: CALL SOUND(-250,110,20,112,20,113,20,-6,15):: GOTO
200
3000 CALL MOTION(#3,0,15):: CALL SOUND(-250,110,20,112,20,113,20,-6,15):: GOTO 2
000
5000 CALL DELSPRITE(#4):: CALL MOTION(#U,0,0)
5005 DATA 64,68,72,68,64
5006 RESTORE 5005
5007 IST=IST+1 :: CALL SCHIFF(SOLL,IST)
5010 FOR I=1 TO 5
5015 READ PAT :: CALL PATTERN(#U,PAT):: CALL COLOR(#U,12)
5020 FOR K=5 TO 0 STEP -1 :: CALL SOUND(-700,-5,K):: NEXT K
5025 CALL COLOR(#U,10)
5030 FOR K=0 TO 5 :: CALL SOUND(-700,-5,K):: NEXT K
5040 NEXT I
5050 CALL DELSPRITE(#1):: P=P+MOT*10 :: CALL PUNKTE(P):: IF TORP=0 THEN 6000 EL S
E 191
6000 IF IST<SOLL THEN CALL ENDE :: GOTO 10
6010 SOLL=SOLL+2 :: IF SOLL>16 THEN SOLL=16
6020 GOTO 186
7000 CALL MOTION(#4,0,0)
7005 FOR I=6 TO 7 :: CALL COINC(#4,#I,20,D):: IF D=-1 THEN 7030
7010 NEXT I
7020 GOTO 8000
7030 CALL DELSPRITE(#4)
7040 CALL COLOR(#I,4)
7050 FOR J=1100 TO 1000 STEP -10 :: CALL SOUND(-250,J,0,J+2,0,J+3,0):: NEXT J
7060 P=P/100 :: IF P<0 THEN P=0
7070 CALL PUNKTE(P):: CALL COLOR(#1,11):: GOTO 200
8000 FOR J=8 TO 9 :: CALL COINC(#4,#J,20,B):: IF B=-1 THEN 8005
8001 NEXT J :: GOTO 9000
8005 CALL PATTERN(#4,B4):: CALL MOTION(#4,20,0)

```



```

8010 CALL POSITION(#4,Y,X):: CALL SOUND(-400,-5,24-Y/8)
8020 CALL COINC:#3,#4,12,B):: IF B=-1 THEN 8030 ELSE 8010
8030 MOT=0 :: IST=IST 2 :: IF IST<0 THEN IST=-1
8040 U=3 :: GOTO 5000
9000 CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 200
9999 'BP+
10000 SUB PUNKTE(P)
10001 GOTO 10010 :: P :: 'BP-
10010 DISPLAY AT(24,23)SIZE(-3):USING "####":P
10015 'BP+
10020 SUBEND
15000 SUB TORPEDO(TORP)
15001 GOTO 15010 :: TORP :: CALL HCHAR :: 'BP-
15010 CALL HCHAR(24,1+TORP,32)
15020 TORP=TORP-1 :: IF TORP=0 THEN SUBEX11
15030 CALL HCHAR(24,2,76,TORP)
15035 'BP+
15040 SUBEND
16000 SUB SCHIFF(SOLL,IST)
16001 GOTO 16010 :: IST :: SOLL :: 'BP-
16010 DISPLAY AT(22,20)SIZE(//):USING 16020:IST,SOLL
16020 IMAGE ## (##)
16025 'BP+
16030 SUBEND
20000 SUB EINLEITUNG
20001 GOTO 20010 :: S :: T :: CALL ALOHADE :: CALL CHAR :: CALL CLEAR :: CALL KE
Y :: CALL PUNKTE :: CALL SCHIFF :: CALL TORPEDO :: 'BP-
20010 CALL CLEAR
20020 DISPLAY AT(1,1):"SIE SIND DER KOMMANDANT EINES U BOOTES, UND IHRE AUFGABE B
ESTEHEN DARIN, SO VIELE SCHIFFE WIE MOEGLICH ABZU- SCHIESSEN."
20030 DISPLAY AT(6,1):"SCHAFFEN SIE ES NICHT EINE VORGESEBENE ANZAHL SCHIFFE (
SOLLVORGABE) IN EINER RUNDE ZU VERNICHTEN, SO WERDEN SIE"
20040 DISPLAY AT(10,1):"DEUNADERT UND DAS SPIEL IST ZU ENDE."
PRO RUNDE STEHEN IHNEN 20 TORPEDOS ZUR VERFUEGUNG."
20045 DISPLAY AT(14,1):"SIE STARTEN EINE NEUE RUNDE, INDEK SIE BEI DER MELDIE
IRGEND EINE TASTE DRUECKEN."
20050 DISPLAY AT(18,1):"STEUERUNG : -----
",, U-BOOT NACH LINKS ",, U-BOOT NACH RECHTS"
20060 DISPLAY AT(22,1):"SPACE : TORPEDO ABFEUEREN" :: DISPLAY AT(24,6):"WEITER MI
T ENTER"
20070 CALL KEY(S,T,B):: IF T=13 THEN 20080 ELSE 20070
20080 CALL CLEAR :: CALL CHAR(76,"18333C3C3C1B1B44":: DISPLAY AT(1,1):"PUNKTWER
TUNG : -----"
20090 DISPLAY AT(4,1):"SCHIFF : 10 200 PUNKTE SEEPFERD : 100 PUNKTE ABZUG F
ISCH I EIGENES U-BOOT WIRD ABGESCHOSSEN"
20100 DISPLAY AT(8,1):" UND SUMIT EIN TREFFER ABGEZOGEN"
20110 DISPLAY AT(11,1):"ANZEIGE : -----"
20120 CALL PUNKTE(9999):: CALL SCHIFF(12,B):: CALL TORPEDO(21)
20130 DISPLAY AT(16,12):"Punkte-----8" :: DISPLAY AT(18,12):"Sollvorgabe 8
8" :: DISPLAY AT(17,28):"8"
20140 DISPLAY AT(19,25):"8 8" :: DISPLAY AT(20,12):"Treffer—8 8 8" :: DISPL
AY AT(21,21):"8 8 8"
20150 DISPLAY AT(22,28):"8" :: DISPLAY AT(23,28):"8" :: DISPLAY AT(24,27):"8" :
: DISPLAY AT(22,1)SIZE(19):"Restliche torpedos8" :: DISPLAY AT(23,19)SIZE(11):"8"
20160 CALL ALOHADE
20170 CALL CLEAR
20175 'BP+
20180 SUBEND
29999 SUB ALOHADE
30000 DATA 392,30000,30000,523,30000,30000,659,196,30000,659,262,330,659,196,300
00,587,262,330
30001 GOTO 30005 :: A :: B :: C :: I :: S :: T :: CALL KEY :: CALL SOUND :: 'BP
30005 DATA 523,220,30000,494,262,349,523,220,30000,440,262,349
30010 DATA 392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392
,262,330
30015 DATA 659,196,30000,659,262,330,587,196,30000,587,247,349,587,196,30000,554
,247,349
30020 DATA 587,196,30000,587,247,349,698,196,30000,659,247,349,587,196,30000,587
,247,349,587,196,30000,587,247,349

```





```

30025 DATA 587,196,30000,587,247,349
30030 DATA 392,30000,30000,523,30000,30000,659,196,30000,659,262,330,659,196,300
00,587,262,330
30035 DATA 523,220,30000,494,262,349,523,220,30000,440,262,349
30040 DATA 392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392
,262,330
30045 DATA 523,30000,30000,494,30000,30000,440,220,30000,440,262,349,587,30000,3
0000,523,30000,30000,494,196,30000
30050 DATA 494,247,349,659,30000,30000,587,30000,30000,523,196,30000,523,262,330
30055 DATA 523,196,30000,523,262,330,523,196,30000,523,262,330,523,196,30000
30060 DATA 392,30000,30000,440,220,30000,440,262,349,523,220,30000,523,262,349
30062 DATA 698,220,30000,698,262,349,698,220,30000,440,262,349
30064 DATA 392,196,30000,392,262,330,523,196,30000,523,262,330
30066 DATA 659,196,30000,659,262,330,659,196,30000
30068 DATA 523,262,330,494,196,30000,440,247,349,494,196,30000,523,247,349
30070 DATA 587,196,30000,587,247,349,698,196,30000,698,247,349
30072 DATA 659,196,30000,659,262,330,659,196,30000,659,262,330,523,196,30000,523
,262,330,523,196,30000
30074 DATA 392,30000,30000,440,220,30000,440,262,349,523,220,30000,523,262,349
30076 DATA 698,220,30000,698,262,349,698,220,30000,440,262,349
30078 DATA 392,196,30000,392,262,330,523,196,30000,523,262,330
30080 DATA 659,196,30000,659,262,330,659,196,30000
30082 DATA 523,262,330,494,196,30000,440,247,349,494,196,30000,523,247,349,587,1
96,30000,659,247,349
30084 DATA 587,196,30000,494,247,349,523,196,30000,523,262,330
30086 DATA 523,196,30000,523,262,330,523,196,30000,523,262,330
30100 RESTORE 30000
30200 FOR I=1 TO 128 :: READ A,B,C :: CALL SOUND(300,A,3,B,10,C,10):: CALL KEY(S
,T,B):: IF B<>0 THEN SUBEXIT
30201 NEXT I
30202 GOTO 30100
30203 !BP+
30204 SUBEND
%1000 SUB TITEL
31010 DATA 7,112,L,7,129,-,25,95,B,25,112,D,25,129,0,25,146,T
31011 GOTO 31020 :: Z% :: A :: B :: I :: S :: T :: CALL ALDHAE :: CALL CHAR ::
CALL CLEAR :: CALL COLOR :: CALL DELSPRITE :: CALL EINLEITUNG :: CALL HCHAR :: C
ALL KEY
31012 CALL MAGNIFY :: CALL SCREEN :: CALL SPRITE :: !BP-
31020 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(10):: CALL MAGNIFY(2):: CALL COLOR(13,5,5):: CAL
L HCHAR(1,1,128,192):: CALL CHAR(64,"3C4299A1A:99423C")
31025 RESTORE 31010
31030 FOR J=23 TO 28 :: READ A,B,Z% :: CALL SPRITE(01,ASC(Z%),4,A,B):: NEXT J
31032 DISPLAY AT(10,1):"          WOLLEN SIE EINE          SPIELANLEITUNG (J/N)"
31034 DISPLAY AT(23,1):"  © 1983 BY VOLKER BECKER"
31040 CALL ALDHAE
31045 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL COLOR(13,2,2)
31047 CALL KEY(S,T,B):: IF T=74 THEN CALL EINLEITUNG
31049 !BP+
31050 SUBEND
32000 SUB ENDE
32010 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET :: CALL SCREEN(2):: CALL CHAR(64,"3C429
9A1A199423C")
32015 CALL COLOR(12,16,12,13,11,10,14,9,7,11,5,1,10,13,5):: CALL SCREEN(13)
32020 DATA 28,112,U,28,129,-,46,95,B,46,112,D,46,129,0,46,146,T
32021 GOTO 32030 :: Z% :: A :: B :: I :: CALL ALDHAE :: CALL COLOR :: CALL MAGN
IFY :: CALL SPRITE :: !BP-
32030 RESTORE 32020 :: CALL MAGNIFY(2)
32040 FOR I=23 TO 28 :: READ A,B,Z% :: CALL SPRITE(01,ASC(Z%),4,A,B):: NEXT I
32050 DISPLAY AT(22,1):"© 1983 BY VOLKER BECKER"
32051 DATA 78,95,G,78,112,A,78,129,M,78,146,E,94,95,0,94,112,V,94,129,E,94,146,R
32052 FOR I=1 TO 8 :: READ A,B,Z% :: CALL SPRITE(01,ASC(Z%),16,A,B):: NEXT I
32053 DISPLAY AT(16,1):" FÜR EIN NEUES SPIEL BITTE IRGEND EINE TASTE DRÜCKEN
"
32059 CALL ALDHAE
32060 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET :: CALL SCREEN(2)
32065 !BP+
32070 SUBEND

```



PAUGERMAN, L. L. *CHIEF* FREQUENTLY[illegible]

ГЕНЕРАЛ-МАЙОР ГЕОРГИЙ

ALL GAMES	DATE	10/1	10/2	10/3	10/4	10/5	10/6	10/7	10/8
	10/9	10/10	10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16	10/17
	10/18	10/19	10/20	10/21	10/22	10/23	10/24	10/25	10/26
	10/27	10/28	10/29	10/30	10/31	11/1	11/2	11/3	11/4
	11/5	11/6	11/7	11/8	11/9	11/10	11/11	11/12	11/13
	11/14	11/15	11/16	11/17	11/18	11/19	11/20	11/21	11/22
	11/23	11/24	11/25	11/26	11/27	11/28	11/29	11/30	12/1
	12/2	12/3	12/4	12/5	12/6	12/7	12/8	12/9	12/10
	12/11	12/12	12/13	12/14	12/15	12/16	12/17	12/18	12/19
	12/20	12/21	12/22	12/23	12/24	12/25	12/26	12/27	12/28
DATA BASE FOR	12/29	12/30	12/31	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6
	1/7	1/8	1/9	1/10	1/11	1/12	1/13	1/14	1/15
	1/16	1/17	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/23	1/24
	1/25	1/26	1/27	1/28	1/29	1/30	1/31	2/1	2/2
	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7	2/8	2/9	2/10	2/11
	2/12	2/13	2/14	2/15	2/16	2/17	2/18	2/19	2/20
	2/21	2/22	2/23	2/24	2/25	2/26	2/27	2/28	2/29
	2/30	3/1	3/2	3/3	3/4	3/5	3/6	3/7	3/8
	3/9	3/10	3/11	3/12	3/13	3/14	3/15	3/16	3/17
	3/18	3/19	3/20	3/21	3/22	3/23	3/24	3/25	3/26
GOTO	3/27	3/28	3/29	3/30	3/31	4/1	4/2	4/3	4/4
	4/5	4/6	4/7	4/8	4/9	4/10	4/11	4/12	4/13
	4/14	4/15	4/16	4/17	4/18	4/19	4/20	4/21	4/22
	4/23	4/24	4/25	4/26	4/27	4/28	4/29	4/30	5/1
	5/2	5/3	5/4	5/5	5/6	5/7	5/8	5/9	5/10
	5/11	5/12	5/13	5/14	5/15	5/16	5/17	5/18	5/19
	5/20	5/21	5/22	5/23	5/24	5/25	5/26	5/27	5/28
	5/29	5/30	5/31	6/1	6/2	6/3	6/4	6/5	6/6
	6/7	6/8	6/9	6/10	6/11	6/12	6/13	6/14	6/15
	6/16	6/17	6/18	6/19	6/20	6/21	6/22	6/23	6/24
F	6/25	6/26	6/27	6/28	6/29	6/30	7/1	7/2	7/3
	7/4	7/5	7/6	7/7	7/8	7/9	7/10	7/11	7/12
	7/13	7/14	7/15	7/16	7/17	7/18	7/19	7/20	7/21
	7/22	7/23	7/24	7/25	7/26	7/27	7/28	7/29	7/30
	7/31	8/1	8/2	8/3	8/4	8/5	8/6	8/7	8/8
	8/9	8/10	8/11	8/12	8/13	8/14	8/15	8/16	8/17
	8/18	8/19	8/20	8/21	8/22	8/23	8/24	8/25	8/26
	8/27	8/28	8/29	8/30	8/31	9/1	9/2	9/3	9/4
	9/5	9/6	9/7	9/8	9/9	9/10	9/11	9/12	9/13
	9/14	9/15	9/16	9/17	9/18	9/19	9/20	9/21	9/22
NEXT	9/23	9/24	9/25	9/26	9/27	9/28	9/29	9/30	10/1
	10/2	10/3	10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9	10/10
	10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16	10/17	10/18	10/19
	10/20	10/21	10/22	10/23	10/24	10/25	10/26	10/27	10/28

**THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS**

1990年12月1日

DELEGATION OF AUTHORITY

[illegible]

236-1-E 10th J + 11th

增刊 3

## ZUSAMMENFASSUNG

2008年10月 100000元

ПРОБЛЕМЫ И ЗАДАЧИ

日期	15000	15001	15010	15020	15030
----	-------	-------	-------	-------	-------

$$B = B_1 C = E(2k) E(1) E(2k)$$

0	100	100	92	100	100			
1	100	100	92	100	100	100	100	100
2	100	100	92	100	100	100	100	100
3	100	100	92	100	100	100	100	100
4	100	100	92	100	100	100	100	100
5	100	100	92	100	100	100	100	100
6	100	100	92	100	100	100	100	100
7	100	100	92	100	100	100	100	100
8	100	100	92	100	100	100	100	100
9	100	100	92	100	100	100	100	100
10	100	100	92	100	100	100	100	100
11	100	100	92	100	100	100	100	100
12	100	100	92	100	100	100	100	100
13	100	100	92	100	100	100	100	100
14	100	100	92	100	100	100	100	100
15	100	100	92	100	100	100	100	100
16	100	100	92	100	100	100	100	100
17	100	100	92	100	100	100	100	100
18	100	100	92	100	100	100	100	100
19	100	100	92	100	100	100	100	100
20	100	100	92	100	100	100	100	100
21	100	100	92	100	100	100	100	100
22	100	100	92	100	100	100	100	100
23	100	100	92	100	100	100	100	100
24	100	100	92	100	100	100	100	100
25	100	100	92	100	100	100	100	100
26	100	100	92	100	100	100	100	100
27	100	100	92	100	100	100	100	100
28	100	100	92	100	100	100	100	100
29	100	100	92	100	100	100	100	100
30	100	100	92	100	100	100	100	100
31	100	100	92	100	100	100	100	100
32	100	100	92	100	100	100	100	100
33	100	100	92	100	100	100	100	100
34	100	100	92	100	100	100	100	100
35	100	100	92	100	100	100	100	100
36	100	100	92	100	100	100	100	100
37	100	100	92	100	100	100	100	100
38	100	100	92	100	100	100	100	100
39	100	100	92	100	100	100	100	100
40	100	100	92	100	100	100	100	100
41	100	100	92	100	100	100	100	100
42	100	100	92	100	100	100	100	100
43	100	100	92	100	100	100	100	100
44	100	100	92	100	100	100	100	100
45	100	100	92	100	100	100	100	100
46	100	100	92	100	100	100	100	100
47	100	100	92	100	100	100	100	100
48	100	100	92	100	100	100	100	100
49	100	100	92	100	100	100	100	100
50	100	100	92	100	100	100	100	100
51	100	100	92	100	100	100	100	100
52	100	100	92	100	100	100	100	100
53	100	100	92	100	100	100	100	100
54	100	100	92	100	100	100	100	100

## ABSTRACT

[illegible]

© 1994 by John Wiley & Sons, Inc.

[illegible]

圖書集成醫部全錄彙編卷之六

0.011	1500	15020	
0.02	15000	15010	15030
0.03	15000		
0.04	15000		
0.05	15000		
0.06	15000		
0.07	15000		
0.08	15000		
0.09	15000		
0.10	15000		
0.11	15000		
0.12	15000		
0.13	15000		
0.14	15000		
0.15	15000		
0.16	15000		
0.17	15000		
0.18	15000		
0.19	15000		
0.20	15000		
0.21	15000		
0.22	15000		
0.23	15000		
0.24	15000		
0.25	15000		
0.26	15000		
0.27	15000		
0.28	15000		
0.29	15000		
0.30	15000		
0.31	15000		
0.32	15000		
0.33	15000		
0.34	15000		
0.35	15000		
0.36	15000		
0.37	15000		
0.38	15000		
0.39	15000		
0.40	15000		
0.41	15000		
0.42	15000		
0.43	15000		
0.44	15000		
0.45	15000		
0.46	15000		
0.47	15000		
0.48	15000		
0.49	15000		
0.50	15000		
0.51	15000		
0.52	15000		
0.53	15000		
0.54	15000		
0.55	15000		
0.56	15000		
0.57	15000		
0.58	15000		
0.59	15000		
0.60	15000		
0.61	15000		
0.62	15000		
0.63	15000		
0.64	15000		
0.65	15000		
0.66	15000		
0.67	15000		
0.68	15000		
0.69	15000		
0.70	15000		
0.71	15000		
0.72	15000		
0.73	15000		
0.74	15000		
0.75	15000		
0.76	15000		
0.77	15000		
0.78	15000		
0.79	15000		
0.80	15000		
0.81	15000		
0.82	15000		
0.83	15000		
0.84	15000		
0.85	15000		
0.86	15000		
0.87	15000		
0.88	15000		
0.89	15000		
0.90	15000		
0.91	15000		
0.92	15000		
0.93	15000		
0.94	15000		
0.95	15000		
0.96	15000		
0.97	15000		
0.98	15000		
0.99	15000		
1.00	15000		

## BASIC EDUCATION

-	150 10
	150 20
-	150 30

1991年12月15日

주요사항 15일 08:10 ~ 08:50

## ZILIN-RESEARCH

13014 15201







# Car-Racing

für den TI-99/4A

Da wir bisher in Homecomputer noch kein Autorennen für den TI-99/4A veröffentlicht haben, mochten wir dies mit dem Programm "Car Racing" schleunigst nachholen.

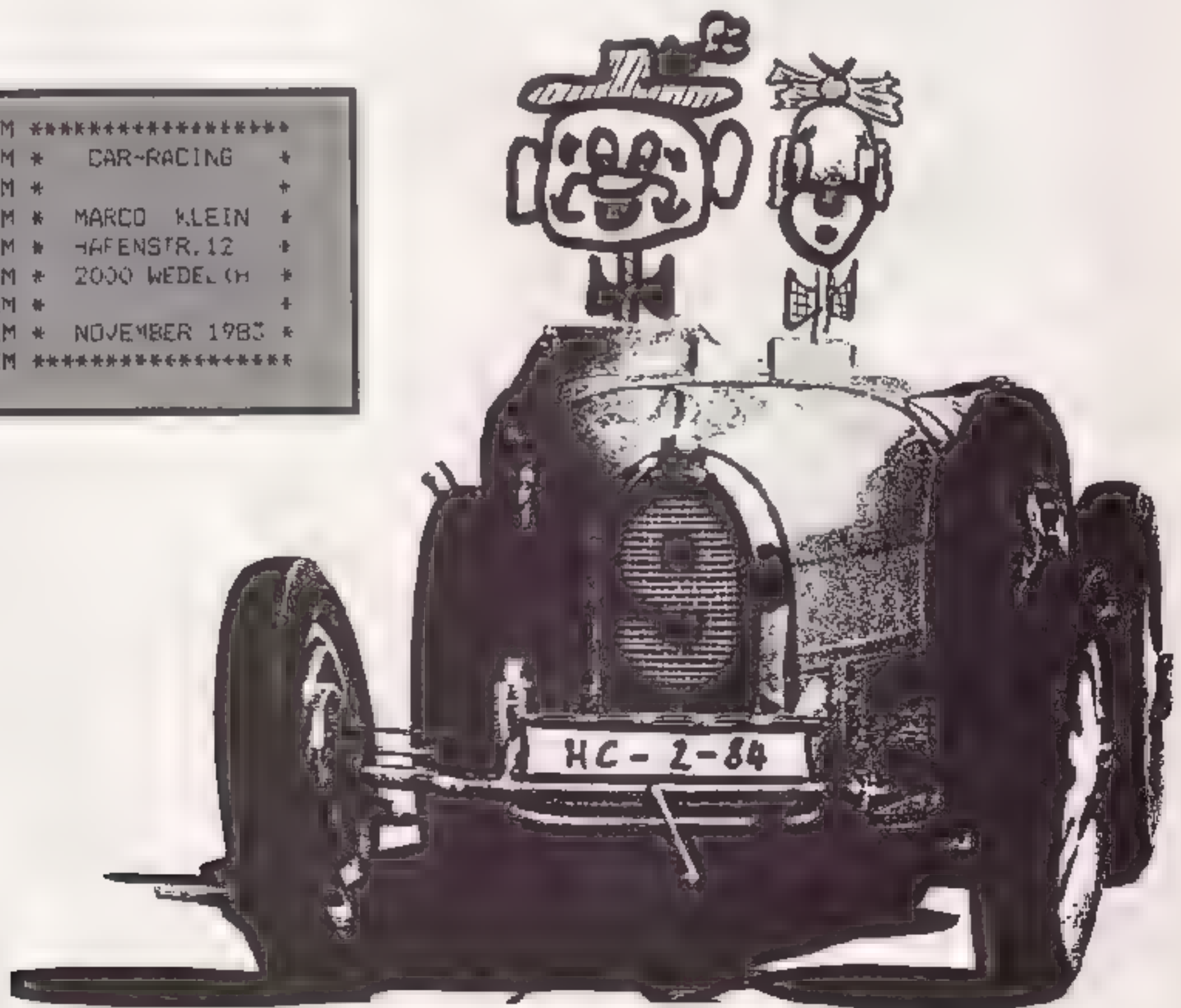
Da Autorennspiele immer noch mit die beste Möglichkeit bieten, sein Reaktionsvermögen zu testen, werden bestimmt auch Sie von unserem Spiel begeistert sein, aber vielleicht ganz am Anfang auch einwenig entnervt, zumindest bis Sie sich eingefahren haben.

Ein Programm mit sehr guter Graphik, das über Joystick gespielt wird.

Als Fahrer eines Rennwagens, muß man versuchen, den ständig auf der Strecke auftauchenden Hindernissen und den entgegenkommenden Autos auszuweichen.

Was anfangs wahrscheinlich als viel zu leicht empfunden wird, steigert sich hinterher zu einer Horrorfahrt ins Ungewisse.

```
10 REM *****
20 REM *   CAR-RACING   *
30 REM *
40 REM *   MARCO KLEIN   *
50 REM *   HAFENSTR. 12  *
60 REM *   2000 WEDEL CH *
70 REM *
80 REM *   NOVEMBER 1983 *
90 REM *****
```





```

100 P=0 : A=3 : S=C : R=1
110 CALL CHAR(96,"7EFFC37E7E7E77E")
120 CALL COLOR(9,5,1)
125 CALL CLEAR : FOR I=2 TO 8 : CALL COLOR(1,16,1) : NEXT I : CALL SCREEN(2)
130 DISPLAY AT(7,8) : "C A R   R A C I N G" : DISPLAY AT(8,8) : "=====1234567890"
140 CALL SOUND(100,220,0) : CALL SOUND(100,200,0) : FOR I=1 TO 6 : CALL SOUND(100,230,0) : NEXT I
150 CALL SOUND(100,365,0) : FOR I=1 TO 4 : CALL SOUND(100,330,0) : NEXT I : CALL SOUND(1000,220,0)
160 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2)
170 CALL MAGNIFY 7
180 CALL CHAR(14), "1F2F3FFFFFF0F0303F3F7FFF0F0FF77F8FCFCFF0F0F0F0FCFCFCFF0F0FFFE"
190 CALL VCHAR 1,16,127,24*2 : CALL COLOR(12,11,11)
200 CALL VCHAR(1,0,117,24*4) : CALL VCHAR(1,12,117,24*4) : CALL COLOR(11,13,13)
210 CALL CHAR 104, "141F6B56ADEED06AD567FE7FE2B1L03CBB44CAABEAACCAE5FABD5BAF5EET0BB")
220 CALL SPRITE(1,4,4,1,2*8) : CALL SPRITE(1,104,4,80,12*8) : CALL SPRITE(1,4,104,4,80,12*8)
230 CALL SPRITE(5,104,4,1,28*8) : CALL SPRITE(6,104,4,80,28*8) : CALL SPRITE(7,104,4,180,28*8)
240 CALL SPRITE(1,14,5,21*8,21*8)
250 DISPLAY AT(9,27) SIZE(8) : "PLANE:"
260 DISPLAY AT(10,1) SIZE(8) : "P"
270 DISPLAY AT(15,2) SIZE(8) : "M/M"
280 DISPLAY AT(17,1) SIZE(8) : "G"
290 DISPLAY AT(2,2) SIZE(8) : "STRECKE:"
300 DISPLAY AT(3,1) SIZE(8) : "S"
310 CALL HCHAR(21,4,56) : DISPLAY AT(21,3) SIZE(3) : "A"
320 CALL SPRITE(8,140,7,1,7*8)
330 CALL SPRITE(9,140,2,1,24*8)
340 CALL SPRITE(10,140,3,1,160)
350 CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
360 CALL MOTION(9,5+6,0) : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
370 CALL MOTION(8,2+6,0) : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
380 CALL MOTION(10,4+6,0) : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
390 FOR I=2 TO 7 : CALL MOTION(1,6,0) : NEXT I : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
400 B=B+.5*P : IF B 120 THEN B=120 : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
410 CALL POSITION(1,C,D) : IF D 15*8 OR D 25*8 THEN 460
420 DISPLAY AT(17,1) SIZE(8) : "4*G" : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
430 B=B+2*G : DISPLAY AT(0,1) SIZE(5) : "S/R" : IF S/R =2000 THEN 520
440 P=P+10 : DISPLAY AT(10,1) SIZE(7) : "SF" : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,4*X) : CALL COINC(ALL,C) : IF C THEN 460
450 GOTO 350
460 CALL COLOR(1,7) : CALL PATTERN(1,104) : CALL MOTION(1,0,0) : CALL SOUND(600,-5,0) : FOR I=1 TO 150 : NEXT I
470 G=0 : A=A-1 : DISPLAY AT(21,3) SIZE(3) : "A" : IF A=0 THEN 500 : CALL PATTERN(1,140) : CALL COLOR(1,5) : CALL LOCATE(1,21*8,2(*8))
480 FOR I=1 TO 300 : CALL KEY(0,K,ST) : IF ST THEN 350
485 NEXT I
490 GOTO 350
500 CALL DELSPRITE(1) : DISPLAY AT(12,15) SIZE(9) : "GAME OVER" : CALL KEY(0,K,S) : IF S=0 THEN 500 ELSE 510
510 CALL DELSPRITE(ALL) : FOR I=1 TO 400 : NEXT I : GOTO 100
520 CALL DELSPRITE(ALL) : CALL SOUND(1000,220,0) : FOR I=1 TO 4 : CALL SOUND(300,330,0) : NEXT I : CALL SOUND(1000,220,0)
530 G=0 : R=R+1 : A=A+1 : GOTO 160

```



**V C-20**

Um dies erfolgreich ausführen zu können, müssen Sie Ihre Kampfbomber benutzer

recht über dem Monster befindet.

Wie Sie aus dem Listing ersieht, besteht das Programm aus zwei Teilen. Der erste Teil enthält die Spielbeschreibung sowie die Daten für einen neuen Zeichensatz. Der zweite Teil enthält das eigentliche Spiel.

## A simple line drawing of a mouse, facing left. It has large ears, a long tail, and small paws. The drawing is positioned on the left side of the page, with its tail extending towards the right.





NAGER 2  
0 POKE36800



# Seeschlacht

für den VC-20

In Ihrer Eigenschaft als Kapitän einer U-Boot-Flotte, bekommen Sie von höchster Stelle die Meldung: Feindliche Marinetruppen sind in unsere Hoheitsgewässer eingedrungen, beschießen bereits den Hafen und haben 60% unserer Flotte zerstört oder beschädigt.

Mit diesem Funkspruch erhalten Sie gleichzeitig den Befehl auf Tauchstation zu gehen, die gegnerischen Kampfschiffe zu zerstören und sofort wieder zum Hauptquartier zurückzukehren.

Mit den gut durchdachten Möglichkeiten Ihres U-Bootes Nautilus, sollte man nun meinen, daß dies wohl kein größeres Problem sein dürfte. Bei diesem Gedankengang wurde allerdings der Spion, der dieses Unternehmen zu sabotieren versucht, nicht berücksichtigt. Hinzu kommt, daß immer wieder plötzliche Auftauchen von Seemonstern, die sich auf die Vernichtung von U-Booten spezialisiert haben.

Mit dem Programm "Seeschlacht" haben Sie ein spannendes Textadventure für Ihren VC-20, das eine echte Herausforderung ist.

Gute Graphik, Sound und Übersichtlichkeit des Spieles sind nur einige Pluspunkte. Eine genaue Spielanleitung wird im Programm gegeben. Folgende Befehle stehen über die Tastatur zur Verfügung:

9 = Aufgeben, 8 = Umwandeln der Energie, 7 = Sabotagekontrolle, 6 = Andocken, 5 = Report, = Heben/Senken, = Rakete, 2 = Torpedo, 1 = Sonar 0

Fahren. Sollen Sie einen Befehl eingeben, dann drücken Sie die Taste "RETURN", so erhalten Sie die Liste aller Befehle.

Folgende Bedeutung haben die Zeichen auf der Seekarte:

\* = Insel, ! = Monster, X = U-Boot, Taste mit Pfeil n. oben = Minen, H = Hauptquartier.

```
10 rem seeschlacht
20 rem (c) d. formhals
30 rem friedberg
40 rem
50 poke36879,230:print"Seeschlacht"
60 print"Zuerst wollen sie die Spielanleitung lesen?"
70 geta$:ifa$(a$<"j")and$a$<"n")then70
80 ifa$=" "thengetsub4610
90 dima$(20,20),s(9),c$(9,1),g$(9),z$(9):goto110
100 print"q"
110 restore:for i=1 to 20:for j=1 to 20:a$(i,j)=0:next j,i
120 data0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,1
130 data1,1,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0
140 for i=7 to 13:for j=7 to 12:reada$(i,j):next j,i
150 s1=10:s2=10:a$(10,10)=2
160 def fn r(i)=int(rnd(1)*i+1)
170 s=fnr(16)+.5
180 for i=1 to 20*int(rnd(1)/4+1)-1
190 readd$,d9
200 next i
```



```

210 for i=1 to 5
220 x1=fnr(20):x2=fnr(20)
230 if a%(x1,x2)<0 goto 220
240 a%(x1,x2)=3:next i
250 print "Sie muessen s"
260 print "schiffe zerstören,"
270 print "um zu gewinnen."
280 s3=fnr(20):s4=fnr(20)
290 if a%(s3,s4)<0 goto 280
300 a%(s3,s4)=4
310 read a$:if a$("<") goto 310
320 for i=1 to fnr(8)+8
330 x1=fnr(20):x2=fnr(20)
340 if a%(x1,x2)<0 goto 330
350 a%(x1,x2)=5:next i
360 for i=1 to 4
370 x1=fnr(10)+2:x2=fnr(10)+2
380 if a%(x1,x2)<0 goto 370
390 a%(x1,x2)=6:next i
400 data -1,0,-1,1,0,1,1,1,0,1,-1,0,-1,-1,-1,*
410 data 1,0,-1,1,0,1,1,1,0,1,-1,0,-1,-1,-1,*
420 for i=1 to 9:read c%(i,0):c%(i,1):next i
430 for i=1 to 9:is(i)=0:next i
440 c=30:p=6000:it=2500:it=10:m=3:d=100:d2=2
450 data " ", "X", "X", "X", "X", "X", "X", "X", "X"
460 for i=1 to 9:read z$(i):next i
470 data maschinen,sonar,torpedos,raketen,tauchen,zustand,hauptqu.
480 data sabotage,umsandler
490 for i=1 to 9:read g$(i):next i
500 print "befehl ? "
510 n=n+1:if n>3 then n=1
520 if n=1 then print "1"
530 if n=2 then print "2"
540 get a$:if a$("<") or a$(">") or a$("<") or a$(">") goto 510
550 if a$("<") or a$(">") goto 510
560 print "befehle:"
570 print "1 fahren" : print "2 sonar" : print "3 torpedo"
580 print "4 rakete" : print "5 hoehe" : print "6 bericht"
590 print "7 andecken" : print "8 sabotage" : print "9 kapitulatiun"
600 goto 500
610
620 onval(a$)+1 goto 630,1120,1470,1810,2230,2410,2610,2690,3040,3210
630 if s(1)=0 goto 650
640 gosub 4560:print "Maschinen werden" : print "repariert." : goto 500
650 print "Sie haben nicht ge-"
660 print "hört. Sie sind erdort." : print "Sie die maschinen"
670 print "Medien koennen." : gosub 4560: goto 500
680 d1=-((c-23+rnd(1)/10)*(-(d<=50)))
690 print "Energievorrat:"
700 print "Energie ?" : a
710 input "Energie ?" : a
720 if a<0 or a>9 goto 710
730 if a<=100 goto 730
740 if rnd(1)<.43 then 750
750 print "Atomreaktor ist ueber-"
760 print "kritisch! alle schiffe"
770 print "Aus der zone !" : goto 4370
780 x=s1:y=s2:q1=1
790 for x2=1 to int((int(a/100+.5)*d1+.5)
800 if x+x1>0 and x+x1<21 and y+y1>0 and y+y1<21 then 840
810 print "Sie koennen das gebiet"
820 print "nicht verlassen!" : goto 890
830 on a%(x+x1,y+y1)+1 goto 850,860,1030,900,950,980,990
840 x=x+x1:y=y+y1
850 p=p-100
860 goto 1010
870 print "Sie laufen auf grund." : gosub 4560
880 a%(x,y)=2:a%(s1,s2)=0:s1=x:s2=y: goto 3220
890 if d>50 goto 850
900 print "Sie haben ein schiff"
910 print "gerammt! sie sinken." : gosub 4560
920

```



```

930 s=s-1:ifs=0goto4440
940 goto4370
950 ifd>50goto850
960 print"Sie haben ihr haupt-" :print"quartier gerammt!" :print"Sie sinken." :
gosub4560
970 goto4370
980 gosub4500print"Sie sind auf eine" :print"mine gelaufen!" :gosub4560:goto437
0
990 ifrnd(1)<.21goto1000
1000 goto4370
1010 forx3=x-2tox+2:for y3=y-2to y+2
1020 ifx3<1orx3>20ory3<1ory3>20goto1070
1030 ifa2(x,y)<>5goto1070
1040 ifrnd(1)<.25goto4370
1050 ifq1=0goto1070
1060 print"Sie sind ganz knapp" :print"einen seemonster" :print"entkommen." :q1
=0
1070 nexty3,x3,x2
1080 print"Navigation fertig." :print"Restenergie:"p".
1090 ifa>0goto690
1100 print"Atomreaktor ist" :print"ausgefallen." :print"U-boot sinkt, mann-"
1110 print"erschafft erstickt." :goto4370
1120 ifs(2)=0goto1140
1130 print"Sonar wird repariert." :gosub4560:goto500
1140 ifc>5goto1170
1150 print"nicht genug leute" :print"zum bedienen des" :print"sonars."
1160 gosub4560:goto500
1170 print"0 oder 1?"
1180 geta$ :ifa$(c)>"0"and a$<"1"goto1180
1190 ifa$="1"goto1330
1200 print" ";
1210 forx=1to20:for y=1to20
1220 ifa2(x,y)<>0goto1260
1230 ifx<>1and x<>20andy<>1and y<>20goto1260
1240 print",";
1250 goto1290
1260 ifd<50and rnd(1)<.23anda2(x,y)<>1anda2(x,y)<>2goto1240
1270 ifrnd(1)<.15anda2(x,y)>2goto1240
1280 printz$(a2(x,y)+1);
1290 nexty
1300 print:nextx
1310 p=p-50:ifp>0goto500
1320 goto1100
1330 fori=1to5:if i/=0:nexti
1340 print"Richtig. anz. entf."
1350 forx=1to8:xc=c2(x,0):yl=c2(x,1)
1360 x3=0:forx4=1to20
1370 ifs1+x1*x4<1 or s1+x1*x4>20ors2+y1*x4<1ors2+y1*x4>20goto1420
1380 ifa2(s1+x1*x4,s2+y1*x4)<>3goto1410
1390 x3=x3+1
1400 b(x3)=x4
1410 nextx4
1420 ifx3=0goto1450
1430 print" x:" :printtab(7)x3;
1440 forx4=1to x3:printtab(13)b(x4); :nextx4:print
1450 nextx
1460 goto1310
1470 ifs(3)=0goto1490
1480 print"torpedorohre werden" :print"repariert." :gosub4560:goto500
1490 ifc=10goto1520
1500 print"nicht genug leute"
1510 print"zum abfeuern der tor-" :print"pedos." :gosub4560:goto500
1520 iftgoto1540
1530 print"keine torpedos mehr." :gosub4560:goto500
1540 ifd<200or rnd(1)>.5goto1570
1550 print"innendruck sinkt" :print"Sie werden zermatscht."
1560 fori=1to5:gosub4560:goto4370
1570 print" "; :gosub4330
1580 x=s1:y=x2
1590 forx2=1toint(7+5*(-(d>5))-rnd(1)*4+.5)
1600 gosub4460
1610 ifx+x1>0and x+x1<21and y+y1>0and y+y1<21goto1670

```



```

1520 print:print"torpedo außerhalb..." :print"unwirksam."
1530 forxyz=15-x2 to 0 step -1: poke36878,xyz:next: poke36877,0
1540 t=t-1: p=p-150
1550 ifp>0 goto 3226
1560 goto 1160
1570 print:ona2(x+x1,y+y1)+1 goto 1680,1700,1790,1720,1740,1760,1770
1580 x=x+x1: y=y+y1
1590 print"...": goto 1790
1600 print"Sie haben einen teil" :print"der insel zerstört." :a2(x+x1,y+y1)=0
:gosub 4500
1710 goto 1640
1720 print"Sie haben getroffen!" :gosub 4500: s=s-1: a2(x+x1,y+y1)=0: ifs<0 goto 1
640
1730 goto 4440
1740 print"Sie haben ihr haupt-" :print"quartier gesprengt!" :gosub 4500: s3=0: s4
=0: d2=0
1750 goto 1710
1760 gosub 4500: print"torpedo an einer mine" :print"verschwendet." :a2(x+x1,y+y1
)=0: goto 1640
1770 poke36878,0: print"kein seemonster hat" :print"ihr torpedo gefressen "
1780 poke36877,0: goto 1640
1790 nextx2
1800 poke36878,0: poke36877,0: print"blindgänger." : goto 1640
1810 ifs(4)>0 goto 1830
1820 print"raketen sind los werden" :print"repariert." :gosub 4500: goto 500
1830 ifc>23 goto 1850
1840 print"nicht genug mannschaft zum abfeuern der " :print"raketen." :gosub 450
0: goto 500
1850 ifm<0 goto 1070
1860 print"keine raketen mehr." :gosub 4500: goto 300
1870 ifd>50 andd<200 goto 1940
1880 print"nur empfehlen, in die-" :print"tiefe nicht" :print"zu feuern."
1890 print"vallen sie trotzdem?"
1900 geta$: ifa$<"n" anda$<"j" goto 1900
1910 ifa$="n" goto 500
1920 ifrnd(1)<.5 goto 1940
1930 gosub 4500: print"rakete explodiert beim abfeuern. tot " : goto 4370
1940 print"tra" : gosub 4330
1950 input"treibstoff" : f1
1960 iff1>0 andf1<=f goto 1980
1970 print"Sie haben noch" : print"treibstoff." : goto 1950
1980 gosub 4500: gosub 4500
1990 f2=int(f1/(5+.5))
2000 ifs1+x1*f2>0 ands1+x1*f2<21 ands2+y1*f2<21 goto 2040
2010 print"rakete ausserhalb der" :print"sonarerfassung.rakete" :print"verlore
n."
2020 m=m-1: f=f-f1: p=p-300: goto 1650
2030 gosub 4500
2040 d3=0: d4=0: d5=0: d6=0
2050 forx=s1+x.*+2 to s1+x1*f2+1
2060 fory=s2+y1*f2-1 to s2+y1*f2+1
2070 ifx<10rx>20 andy<10ry>20 goto 2170
2080 d3=d3-(a2(x,y)=3)
2090 d4=d4-(a2(x,y)=6)
2100 d5=d5-(a2(x,y)=9)
2110 d6=d6-(a2(x,y)=1)
2120 ifa2(x,y)<4 goto 2140
2130 print"Sie haben ihr haupt-" :print"quartier zerstört." :d3=0: d2=0: s4=0: go
to 2230
2140 ifa2(x,y)<2 goto 2170
2150 print"Sie haben sich selbst" :print"zerstört!" :print"dummkopf!"
2160 goto 4370
2170 a2(x,y)=0: nexty: nextx
2180 ifd6=0 goto 2200
2190 print"Sie haben einen teil" :print"der insel zerstört."
2200 ifd5=0 goto 2230
2210 print"Sie haben" d5 "minen" :print"zerstört."
2220 forpoll=1 to d5: gosub 4500: next
2230 ifd4=0 goto 2250
2240 print"Sie haben" d4 "see-" :print"monster getroffen." :print"gute arbeit."
2250 print"Sie haben" d3 "feind-" :print"gliche schiffe zer-" :print"stört."
2260 s=s d3

```



```

2270 goto2820
2280 ifs(5)>=0goto2300
2290 print"Ballastkontrolle wird":print"Gerade repariert.":goto500ifs(5)=10
goto1520
2300 ifc>12goto2340
2310 print"Sie haben zu wenig":print"Mannschaft um die kon-
2320 print"trolle zu reparieren":gosub4560
2330 goto500
2340 input"neue tiefe":d1
2350 ifd1>=0andd1<3000goto2370
2360 print"U-Boot durch aussendruck zerquetscht":goto4370
2370 p=p-int(abs((d-d1)/2+.5))
2380 print"fertig.":print"verlorene energie:":
2390 printint(abs((d-d1)/2+.5))id=d1:goto3220
2400 ifs(6)>=0goto2430
2410 ifd(6)>=0goto2430
2420 print"Es kommt kein bericht":print"durch.":gosub4560:goto500
2430 ifc>3goto2460
2440 print"Niemand da der einen":print"bericht abgeben":print"koennte."
2450 gosub4560:goto500
2460 print"gegner":tab(15)s
2470 print"energie":tab(15)p
2480 print"torpedos":tab(15)t
2490 print"raketen":tab(15)m
2500 print"crew":tab(15)c
2510 print"treibst.":tab(15)+
2520 print
2530 print"Zustandsbericht ?"
2540 geta$ifas(">")j'andac(">")n"gotc2540
2550 ifa$="n"goto2590
2560 print"abt. zust."
2570 fori=to9:printg$(i);tab(12)int(s(i)*1e5)/1e5:next
2580 print"position:"
2590 print"s1","s2".
2600 goto500
2610 ifs(7)>=0goto2630
2620 print"hauptquartier zer":print"stoert.":gosub4560:goto500
2630 ifd2>0goto2650
2640 print"hauptquartier ist":print"desertiert.":gosub4560:goto500
2650 ifsqr((s1-s3)*2+(s2-s4)*2)<=2andc(3)gotc2670
2660 print"sie andocken an das hauptquartier unmoeglich.":gosub4560:goto500
2670 print"taucher kommen und":print"versorgen sie.":p=4000
2680 gt=8:m=21f=1500:c=25id2=d2-1:goto3220
2690 ifs(8)>=0goto2710
2700 print"schleusen verstopft":gosub4560:goto500
2710 ifc>10goto2740
2720 print"zu wenig leute um":print"den auftrag auszu-":print"zufuehren.":
2730 gosub4560:goto500
2740 d3=0id4=0
2750 forx=s1-2to s1+2
2760 fory=s2-2to s2+2
2770 ifx<1orx>20ory<0ory>20goto2800
2780 d3=d3-(a$(x,y)=3)
2790 d4=d4-(a$(x,y)=6)
2800 nexty,x
2810 ifd3<0goto2830
2820 print"kein schiff in sicht.":goto500
2830 print"sie sind d3 schiffe":print"in der naehe.":
2840 print"wieviele leute sollen anschlag versuchen ?":
2850 inputq1:ifc q1>=10goto2870
2860 print"man muss an":print"bord bleiben.":goto2840
2870 d5=int(d3/q1+.5)
2880 forx=s1-2to s1+2:for y=s2-2to s2+2
2890 ifd3/q1>1-rnd(1)andrnd(1)+d3/q1<.9goto2930
2900 ifa$(x,y)<3goto2930
2910 d6=d5+1
2920 a$(x,y)=0: s=s-1:ifs=0goto4440
2930 nexty,x
2940 printd6"schiffe wurden":print"zerstoert.":id6=0id7=0
2950 forx=1toq1:d7=d7-(rnd(1)>.6):nextx
2960 forx=1toq1-d7:d6=d6-(rnd(1)<.15)
2970 nextx

```



```

2980 if d4=0 goto 3010
2990 print "Ein seemonster schnuef~": print "felt ihren leuten": print "auf dem rue
ckweg"
3000 print "nach." d7 "maenner": print "wurden gefressen." ic=c-d7
3010 print "Id5" maenner sind ver~": print "schollen." ic=c-d6
3020 p=p-int(10*q1+fnr(10))
3030 goto 3220
3040 if s(9)>0 goto 3060
3050 print "Der Energieumwandler ist": print "beschadigt.": gosub 4560 goto 500
3060 if c>5 goto 3090
3070 print "Nicht genug mannschaft": print "Um den umwandler zu": print "bedien
en."
3080 gosub 4560: goto 500
3090 print "Energie=tank": print "E=tank>energie"
3100 geta: if a<>"1" and a<>"2" goto 3100
3110 if a="1" goto 3160
3120 print "Treibstoff": input "wieviel": c1
3130 if c1>for c1(0 goto 3120
3140 t=t-c1: p=p+int(c1/3)
3150 goto 3190
3160 print "Energie": input "wieviel": c1
3170 if c1>p-for c1(0 goto 3160
3180 p=p-c1: t=t+int(c1*3)
3190 print "Alles umgewandelt."
3200 print "Energie:": print "Treibstoff:": goto 3220
3210 print "bastard! du bist "": print "kein guter patriot!": goto 4370
3220 rem
3230 q=0: for x=s1-4 to s1+4: for y=s2-4 to s2+4
3240 if x<0 or x>20 or y>20 goto 3270
3250 if a(x,y)<>0 goto 3270
3260 q=q+(rnd(1)/sqr((s1-x)*2+(s2-y)*2))
3270 next y,x
3280 if q goto 3310
3290 print "Kein schiff in ihrem": print "bereich, das sie be-": print "schadige
n koennte."
3300 goto 3670
3310 print "Kollision an": print
3320 if rnd(1)>.5 then print "steuerbord.": goto 3340
3330 print "backbord."
3340 if q>.13 or rnd(1)>.92 then 3360
3350 print "etwas passiert "": goto 3670
3360 if q>.75 or rnd(1)>.96 goto 3400
3370 print "leichte, oberflaech-": print "liche beschadigung." ip=p-30
3380 s(fnr(9))=rnd(1)*2
3390 goto 3670
3400 if q>.6 or rnd(1)>.975 goto 3470
3410 print "mittelschwere be-": print "schadigung. reparatur": print "notwendig."
3420 p=p-75+fnr(30)
3430 for y=1 to 2: x=fnr(9)
3440 s(x)=s(x)-rnd(1)*8
3450 next y
3460 goto 3670
3470 if q>.9 or rnd(1)>.99 goto 3550
3480 print "Schwere beschadigung!": print "Sofort reparieren."
3490 p=p-(200+fnr(75))
3500 for x=1 to 4: int(rnd(1)*2)
3510 y=int(rnd(1)*9)+1
3520 s(y)=s(y)-rnd(1)*11
3530 next x: goto 3670
3540 poke 36978,14: poke 36876,240
3550 print "Wir brauchen hilfe!": a="fjwezqalkihftgrbdtus"
3560 x=fnr(16)
3570 print "Sende 'hilfe' codiert."
3580 print "Hier ist der code:"
3590 print tab(5) mid$(a,x,4): for i=0 to 1000: next i: print tab(5) "*****"
3600 poke 36978,0: poke 36876,0
3610 print "Bitte geben sie den code ein.": input b$
3620 if b$<>mid$(a,x,4) goto 3650
3630 print "Schnelle arbeit!": print "Hilfe kommt und wird": print "Ihnen helfen."
3640 goto 3490

```



```

3650 print "Uebertragungsschwier-" : print "Schkeiten." : print "Keine Hilfe!"
3660 goto 4370
3670 i+s(1)>=0ors(3)>=0ors(4)>=0ors(5)>=0ord(7)>=0 goto 3710
3680 ifs(8)>=0ors(9)>=0 goto 3710
3690 print "wurden zu stark be-": print "schaedigt."
3700 print "Sie sinken." : goto 4370
3710 print: print: print "feindmanoeever 22"
3720 poke 36878, 12 : foruu=1 to 4 : poke 36875, 222 : foruy=1 to 200 : next
3730 poke 36875, 0 : foruy=1 to 200 : next : next : poke 36878, 0
3740 forx=1 to 20
3750 fory=1 to 20
3760 ifa2(x,y)<>3 goto 4040
3770 w=d8:v=d9
3780 i+x+w<0andx+w<21andy+v<0andy+v<21 goto 3860
3790 forx0=19 to 1 step -1
3800 i+a2(x-w*x0,y-v*x0)<>0 goto 3830
3810 a2(x,y)=0
3820 goto 4280
3830 nextx0
3840 stop
3850 on a2(x+w,y+v)+1 goto 3860, 3890, 3920, 3890, 3940, 3970, 4010
3860 a2(x+w,y+v)=3
3870 a2(x,y)=0
3880 goto 4280
3890 x0=fnr(8):w=c2(x0,0):v=c2(x0,1)
3900 i+x+w<1orx+w>20ory+v<1ory+v>20 goto 3890
3910 goto 3850
3920 ifd250 goto 3890
3930 print "von schiff gerammt *": goto 4370
3940 ifrnd(1)<.15 goto 3890
3950 print "Hauptquartier ger. *": s3=0:s4=0:d2=0 : a2(x+w,y+v)=0
3960 goto 3990
3970 ifrnd(1)<.7 goto 3890
3980 print "Schiff auf mine *"
3990 s=s-1:ifs<>0 goto 3870
4000 goto 4440
4010 ifrnd(1)<.8 goto 3890
4020 print "Schiff von monster *"
4030 goto 3990
4040 ifa2(x,y)<>6 goto 4280
4050 i+x+m1<1orx+m1>20ory+m2<1ory+m2>20 goto 3890
4060 on a2(x+m1,y+m2) goto 4070, 4090, 4120, 4140, 4180, 4070, 4210
4070 a2(x+m1,y+m2)=6:a2(x,y)=0
4080 goto 4280
4090 x0=fnr(8):m1=c2(x0,0):m2=c2(x0,1)
4100 i+x+m1<1orx+m1>20ory+m2<1ory+m2>20 goto 4090
4110 goto 4060
4120 print "von monster gefr. *"
4130 goto 4370
4140 ifrnd(1)>.2 goto 4090
4150 print "Schiff von monster *"
4160 s=s-1:ifs<>0 goto 4070
4170 goto 4440
4180 print "Hauptq. v. monster *"
4190 s3=0:s4=0:d2=0
4200 goto 4070
4210 ifrnd(1)<.75 goto 4090
4220 print "ein monsterkampf *"
4230 ifrnd(1)<.65 goto 4250
4240 print "und eins stirbt!": goto 4070
4250 ifrnd(1)<.65 goto 4270
4260 print "ist spannend!!": goto 4070
4270 print "unentschieden.": goto 4070
4280 nexty,x
4290 fory=1 to 9
4300 x=fnr(9)
4310 s(x)=s(x)+(rnd(1)*(2+rnd(1)*2))*1+(-(d<51)or-(d>2000)))*(-(s(x)<3))
4320 nexty: goto 500
4330 input "kurs" : m
4340 ifa28 goto 4330
4350 x1=c2(a,0):y1=c2(a,1)
4360 return

```



```

4370 print"Es sind noch's:print"feindliche schiffe"print"uebrig."
4380 print"Sie werden zu:"print"deckschrubben de-"print"gradient!"
4390 foryy=1to3:gosub4560:forx19=1to800:next:next
4400 print"noch ein spiel?"
4410 geta$;ifa$="j"anda$(">"n'goto4410
4420 ifa$="n"thenend
4430 goto100
4440 print"Gute arbeit sie haben sie alle erwischt!"
4450 goto4400
4460 rem#torpedogerdeusch
4470 poke36878,15-x2:poked6877,240-10*x2
4480 forxyz=1to50:next
4490 return
4500 rem #explosion
4510 poke36877,150:forxyz1=15to0step-1:poke36878,xyz
4520 forxxx=1to60:nextxxx,xyz:poke36877,0:poke36878,0:return
4530 rem #raketenabschuss
4540 poke36878,13:forxyz=128to250:poke36877,xyz:forxx=1to20:next:next
4550 poke36878,0:poke36877,0:return
4560 rem #fehlergeraesch
4570 poke36878,15:poke36874,130:poke36875,130
4580 forxx=1to800:next
4590 poke36878,0:poke36874,0:poke36875,0
4600 return
4610 poke36879,26
4620 print"      spielanleitung      "
4630 print"Sie sind ein u-boot      kapitaen, und muessen versuchen,alle schif
4640 print"ihres feindes zu zerstoeren."
4650 print"Shun folgt die beschrei-"print"bung der befehle:"
4660 print"7 9 8 ausgeben."
4670 print"7 0 8 umwandlung von:"print'energie zu kerosin"
4680 print"oder umgekehrt."
4690 print"8 taste druecken"
4700 geta$;ifa$="goto4700
4710 print"8 7 8 sabotage: gas"print"ist fuer schiffe in'
4720 print"unmittelbarer rache."
4730 print"7 6 8 erdocken an das"print'hauptquartier."
4740 print"7 5 8 report."
4750 print"7 4 8 heben/senken."
4760 print"7 3 8 rakete."
4770 print"7 2 8 torpedo."
4780 print"7 1 8 sonar."
4790 print"7 0 8 fahren."
4800 print"8 taste druecken"
4810 geta$;ifa$="goto4810
4820 print"die rakete unterschei-"print"det sich vom torpedo,"
4830 print"blinden sie ueber land"print"fliegen kann und"
4840 print"mehrere schiffe ver-"print"senken kann, die in"
4850 print"sonar."
4860 print"7 0 8 in einer best."print'richtung liegen"print"x boote."
4870 print"7 1 8 die karte wird"print"erstellt."
4880 print"8 taste druecken"
4890 geta$;ifa$="goto4900
4900 print"auf dieser karte be-"print"deutet folgendes:"
4910 print"7 0 8 insel"
4920 print"7 1 8 seemonster"
4930 print"7 2 8 eigenes u-boot"print"7 3 8 hauptquartier"
4940 print"7 4 8 minen"
4950 print"zum die steuerung des"print"u-bootes zu erhalten,"
4960 print"space druecken."
4970 geta$;ifa$="goto4980
4980 print"1 2"
4990 print"1 2"
5000 print"1 2"
5010 print"7 - 1 - 3"print
5020 print"1 2"
5030 print"6 5 4"
5040 print"die steuerung erfolgt"print"ueber die obenge-"
5050 print"benannten tasten."
5060 print"die anzahl der gegner"print"wird innen an "print"anfang gesetzt
5070 print"mit space starten."
5080 geta$;ifa$="goto5080

```



# Star Wars

für den VC-20

Ein Weltraumspiel mit gutem Sound und hervorragender Graphik.

Man muß versuchen, daß Zielkreuz auf dem Bildschirm genau auf die heranschwappenden Kingoren zu rechter und dann im richtigen Moment abdrücken, um die Angreifer zu vernichten.

Das Spiel ist so gestaltet, daß wahlweise mit Joystick oder Tastatur gespielt werden kann.

Folgende Tasten wurden für die Steuerung belegt:

Space = Feuer, A = links und S = rechts. Durch Verwendung von selbst-

definierten Zeichen, wird ein gewisser 3-D Effekt erzielt. Da alle Figuren mit PRINT gezeichnet werden, wird auch ohne Maschinensprache-Unterricht-

programme eine gute Geschwindigkeit erreicht.

Einige Hinweise zum Einprogramm-

tieren

1. "POKE 44,24 POKE 6144,0 RUN" eingeben.

2. "POKE 44,28 POKE 7168,0 NEW" eingeben.

3. Zeichensatz eingeben: Entweder mit dem Zeichendataprogramm oder mit dem Programm aus Heft 3 (VC 20).

4. "POKE 44,24 POKE 6144,0 NEW" eingeben.

5. Nun wird das Hauptprogramm eingetippt.

6. Das Programm auf Fehler absuchen und auslesen.

7. "POKE 44,18" eingeben.

8. Nun kann das Programm gesaved werden. Später wird es ganz normal mit LOAD geladen und mit RUN gestartet.

## HAUPTPROGRAMM - STAR WARS

```

1 GOTO2000E
10 P=PEEK(1A)
11 IFP=17THENY=Y+1
12 IFP=33THENY=Y-1
13 IFP=20THENX=X+1
14 IFP=37THENX=X-1
15 IFP=32THENSZ=1
16 X=X+DX*(F) Y=Y+DY*(F)
17 IFX<0THENX=X+16 GOTO17
18 IFX>17THENX=X-16 GOTO17
19 IFY<0THENY=Y+16 GOTO19
20 IFY>17THENY=Y-16 GOTO20
21 IFAND(1)<.8<THE DX=-DX
22 IFAND(1)<.02THENDY=-DY
23 RETURN
50 POKE127 P=PEEK(P7)AND(28 IFP=8THENX=X-1
51 POKE127 P=PEEK(P1)
52 IF(PAND8)=8THENY=Y-1
53 IF(PAND16)=8THENX=X+1
54 IF(PAND4)=8THENY=Y+1
55 IF(PAND2)=8THENSZ=1
56 GOTO10
1000 GOSUB30
1010 PRINT"X"RIGHT$(X$,Y), FORI=1TO5 PRINTTAB(X)A$(F,I) NEXT
1020 PRINTS
1030 PRINT"X"RIGHT$(X$,Y), FORI=1TO5 PRINTTAB(X)A$(F,I) NEXT
1040 Z=0 IF(X=8)AND(Y=18)ANDF>3THENPRINT"Z" Z=1
1050 PRINTFAS
1060 Q=Q+1
1070 IFQ>(7-F+1)THENQ=0 F=F+1 IFP=8THEN4000
1080 Q1=Q+1 IFQ1=2 THENGOSUB6000 Q1=0
1100 IFX=0THEN1000
1105 POKEV,15 POKES+1 128 SX=0 H=210
1110 FORI=22TO13STEP-1 PRINT"X"RIGHT$(X$,12)TAB(10)CHR$(195)
1120 POKES H H=H-10 NEXT PRINT"X"RIGHT$(X$,12)TAB(10)CHR$(195)
1130 FJR.=22TO13STEP-1 PRINT"X"RIGHT$(X$,12)TAB(10)CHR$(195)
1140 POKEV,0 POKES,0 POKES+1,0
1150 POKEV,0 POKES,0 POKES+1,0
1160 IFZ=0THENGOSUB6000 GOTO1030
2000 REM TREFFER
2005 PRINT"X"FA$
2010 POKEV,15 POKES+1,128 SC=SC+10*(F-3)
2020 FORI=15TO0STEP-.25
2030 POKEV,1 POKE36975,25

```



```

2040 PRINT "*****SCORE "SC
2050 POKES6879,8
2060 PRINT "*****SCORE:"SC
2070 NEXT
2080 PRINT "J" GOSUB5000
2090 FORI=1TO7 A(I)=A(I)*1.1 NEXT
2100 GOSUB5000 GOTO1000
4000 REM 7EPSTOERT!
4010 FORI=1TO5 F=V-1
4020 E=RND(1)*10+5
4030 POKES+1 200
4040 FORI=15TO25STEP-.5 POKEY,T NEXT
4050 NEXT
4060 FORI=15TO0STEP-.1 POKEY,1 POKEF,AND(1)*256 NEXT POKES6879,E POKEY,8 POKES-1
0
4070 PRINT "*****DU WURDEST VON DEINER M BEGER DERAMMT UND M ZERSTOERT ."
4080 PRINT "*****EINE PUNKTEZAHL *****SC
4090 PRINT "*****NOCH EIN SPIEL (J/N)?
4100 POKES198,8 WAIT198,1 GETB*
4110 IFB="J" THEN PRINT "J" CLR GOSUB5000 GOSUB5000 GOTO1000
4120 IFB="N" THEN 4100
4130 PRINT "*****ZUM NAECHSTEN MAL!"
4140 END
5000 F=1 X=RND(1)*15 Y=RND(1)*15 RETURN
6000 POKES140 M POKES132,8 C=A A=B B=C RETURN
7000 PRINT "*****RIGHTS(XS,22)" DRUECKE EINE TASTE!
7010 POKES198 0 WAIT198,1 RETURN
8000 POKES6879 8 POKES6869 205 PRINT "J"+C*(X<8)
20010 GOSUB30000
40020 PRINTS PRINT "*****RIGHTS(XS,9) ***** STAR WARS *
20030 PRINT "*****C) 1993 RU
20040 PRINT "*****THOMAS ELMER"
20050 GOSUB25000
20060 PRINT "J ZERSTOERE MOEGLICHST M VIELE ANDEREIFER !
20070 PRINT "SPIELE MIT D. JOYSTICK"
20072 PRINT "A"
20073 PRINT "M ODER "Z"
20074 PRINT "M
20075 PRINT "M SPACE... FEUER"
20082 PRINT "M WENN DIK DEIN BEGER NZL NAHE KOMMT, WIRST DUNDERAMMT UND ZERSTOERT
!"
20090 GOSUB7000
20100 PRINT "J"
20170 FORI=4TO FORJ=1TO5 PRINTS(1,J) NEXT J 1
20180 FORI=1TO4 PRINT "*****RIGHTS(XS,5-3),1*10 "PUNKTE" NEXT
20190 GOSUB7000
20000 GOSUB5000 PRINT "J" GOTO,000
29000 REM MUSIK
29010 POKEY,15
29020 FORI=1TO24
29030 READ POKES,H:READ
29040 FORJ=1TO5:Q1=Q1+1 IFQ1=50 THENQ1=0 GOSUB5000
29050 NEXT
29060 POKES 0
29070 FORJ=1TO10 Q1=Q1+1 IFQ1=50 THENQ1=0 GOSUB5000
29080 NEXT
29090 NEXT
29100 POKEY,0 POKES,0 C1=0 RETURN
30000 REM VARIABLEN
30010 DIM A$(7,5) A(?)
30020 FORI=1TO7 READA(I) NEXT
30030 DATA .02,.07,.1,.15,.2,.3,.75
30040 FORI=1TO3 A$(I,?)="M"+CHR$(1+95) NEXT
30045 FORI=4TO5 FORJ=2TO4 F$="" FORK=1TO3 A$=A$+CHR$(92+K+3#J+(I-4)*9) NEXT
30046 A$(I,J)="M"+A$ NEXT J,1
30050 FORI=6TO7 FORJ=1TO5 FORK=1TO5 READA A$(I,J)=F$(I,J)+CHR$(A) NEXT K,J,1
30060 DATA 117,1,8,29,119,120,217,122,123,124,125,126,127,160,161,162
30070 DATA 163,164,165,166,167,168,169,29,170,171,172,29,29,172,172,173,174,
75,172
30080 DATA 176,177,178,179,175,176,180,181,182,183,180,180,29,29,180
30090 FAS="*****"
30100 S$="*****"
TTTT
30110 S$=S$+"*****"
30120 X$="*****"
30130 DY=37154 P1=37151 P2=37152 A=16 TA=197
30140 DY=INT(RND(1)*3)-1 DY=INT(RND(1)*3)-1 IFDY#DY=0 THEN 30140
30150 V=36873 S=V-2 SC=0
31000 RETURN
60000 REM MUSIK-DATA
60005 DATA 191,2,191,2,207,9,223,9
60010 DATA 0,2,219,2,217,2,213,2,231,9,223,9
60015 DATA 0,2,219,2,217,2,213,2,231,9,223,9
60020 DATA 219,2,217,2,219,2,213,12,0,4

```



# ZEICHEN DATA'S

```
10 POKE36869,205:POKE36879,8:PRINT "MEINEN MOMENT LITTE...."
20 FOR I=0 TO 127:POKE4096+22*I+1,I:NEXT
30 FOR I=5120 TO 6143:READR POKEI,R:NEXT
40 END
```

```
10000 DATA 124,054,124,054,124,012,012 124,060,026,125,058,074,058,078,000
10005 DATA 124,036,052 050 050,050 126 000,126,000,074,076,035,030,126,000
10010 DATA 126 034,034 050 050,050 126 000 126,064,064,120,096,096,126,000
10015 DATA 126,064,064 120 036,036,046 000,126,066,064,110,098,098,126,000
10020 DATA 066,066,066 126,040 040,098,000 008,008,000,012,012,012,012,000
10025 DATA 002,002,002 000,000,070,050,000,066,068,072,126,098,098,030,000
10030 DATA 064,064,064 020,036,036,126,000 102,030 056,098,098,098,098,000
10035 DATA 14,074 074,106,106,106,102 000,126,066,066,098 098,098,126,000
10040 DATA 126,066 066,126 096,036,036 000 126,066,066,098,106,108,122,000
10045 DATA 20,066,066,126,100,098,098,000 126 066,064,126,096,070,126,000
10050 DATA 062,062,062 012 012,012,012 000 066 066 066,090,098,098,126,000
10055 DATA 060,060,060 030 036,034,034,000 098 098,030,050,066,098,102,000
10060 DATA 066,036,074,124 098 098,098 000 066,066 066 060 024,324 024,000
10065 DATA 126,002,076,036 036 036,126,000 060,032 032 040 040,040,060,000
10070 DATA 060 126,255,255,255,255,126,000 060 004,004,012,012,012,060,000
10075 DATA 000 000,020,042 000,000 000,000 000 000,016,032,127,032,016,000
10080 DATA 000 000,000,000 000 000 000,000 040,040 076,076 076,000,076,000
10085 DATA 108,108,036,036,000,000,000,000 036,036,126,052,126,052 072,000
10090 DATA 009,062,040 042,026,042 024 000 1 2 042 116,070 040,342 070,000
10095 DATA 120,072 040,112 106,120,122 070 076 076 012 024 000,000,000,000
10100 DATA 004 000 016,024 024 000,024,000 032 016,000,024 024,016,032,000
10105 DATA 000 042 020 000 020,042,030,000 000 000 000,042,042,012 012,000
10110 DATA 000 000,000,000 000 000 000 000 000 000,126,126,000,000,000
10115 DATA 000 000,000,000,000,024 024 000 000 002,004,000 016 032,064,000
10120 DATA 126 066,070,106,114,040 126,000 056 000,000 024,024,024 060,000
10125 DATA 126,066,002,126 000 000,126 000 000 002 002,000,000,000,126,000
10130 DATA 064 064 060 040,120 012,012,000 042 032 032,002,000,070,126,000
10135 DATA 126,064,064 126,230 030,126,000 126 066 004,060,024,024,024,000
10140 DATA 060,036,036,126,036,098,126 030 126 066 066,126 066,000,126,000
10145 DATA 000,000 024,000,024,024,000,030 000 000 056,030 076,076 000,000
10150 DATA 014,024 040,096,040 024,014,000 000 000,126,000,126,126 000,040
10155 DATA 112,024,012,006,012,024,112,000,126,066,002,062,040,000 040,000
10160 DATA 000 000 000,024,024,000 000 000,000 000 090 102 102 090 000 000
10165 DATA 130,130 90 214,190,186,130,000,000,000,000,000,000,000,000,001
10170 DATA 000,000,000 000 040,000,000,120,000 000 040,000 000,000,000,120
10175 DATA 00, 001,001,001,001,001,001,001,129,189,195,219,219,195,189,129
10180 DATA 120 120 20,120 120 120 120,120,001 000 000 000 000,000 000,000
10185 DATA 120,000 000,000 000 000,000,000 030 120 000 000 000 000,000,000
10190 DATA 000,000,000 240 144,144,145,242 000 000 000 000 000,120,120 000
10195 DATA 000 000,000,015 005,009,137,079 146 140 156,156,156,145,145
10200 DATA 060,126,231,195,195,231,126,050,073,041,057,057,057,057,041,073
10205 DATA 242,145 44,144,240 000,000,030 000 120 126,000,000,000,000,000
10210 DATA 070,137,000,000 010 000 000 030 000 000 000,000,000,007,004
10215 DATA 000,000,000 000 000 000,192,054 000,000 000,000,010,000,000,002
10220 DATA 000,000,000 000 000,000,224,032 004 004 004,007 004,004,004,004
10225 DATA 064,064 064,192,067,067,071,070 000 000 000,127,255,195,000,060
10230 DATA 002 002 002,000,170 104,230,114 032,032 052,214,032,032,032,032
10235 DATA 004,004,004,004,004,004,004,004,124,120,121,121,121,121,120,124
10240 DATA 126,231,195,129,129,195,231,126,062,030,158,158,158,158,030,062
10245 DATA 032 032,032,032 032,032 032,032,004,004 004,004,007,004,004,004
10250 DATA 073,071,067,065,192,064,064,064,060,000,195,255,126,000,000,000
10255 DATA 114 230 194,170 000 000 002,032,032 032 032 032 032,214,032,032,032
10260 DATA 000 000 000,000 000 000,000 000 000 064 192 000 000 000,000 000 000
10265 DATA 000 000 000 000 000 030 000 000 032,224 000 000,000,000,000,000
10270 DATA 255,129,129,129,129,129,129,129,000,001,007,015,254,252,248,240
10275 DATA 125,255,255,129,000,000,060,255,000,120,224,240,127,063,031,015
10280 DATA 129,129,129,129,129,129,129,129,241,225,227,227,227,227,225,241
10285 DATA 195,129,000,000,000,000,129,195,143,135,199,199,199,199,135,143
10290 DATA 129,129,129,129,129,129,129,129 255 240 240 252 254 015,007,001,000
10295 DATA 255,126,000,000,129,255,255 255,015,031,063 127,240,224,120,000
10300 DATA 001,002 004,000 016,042,054,120,000,000,000 000,024,036,066,120
10305 DATA 129 064 032 016 000,004,002,001,000,000,000 255,255,000,000,000
10310 DATA 024,024,024 024 024,024,024,024,020,000 000 000 000,000,000,000
10315 DATA 000 000,000 000 000,000 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
```





# Höhle

## für den C-64

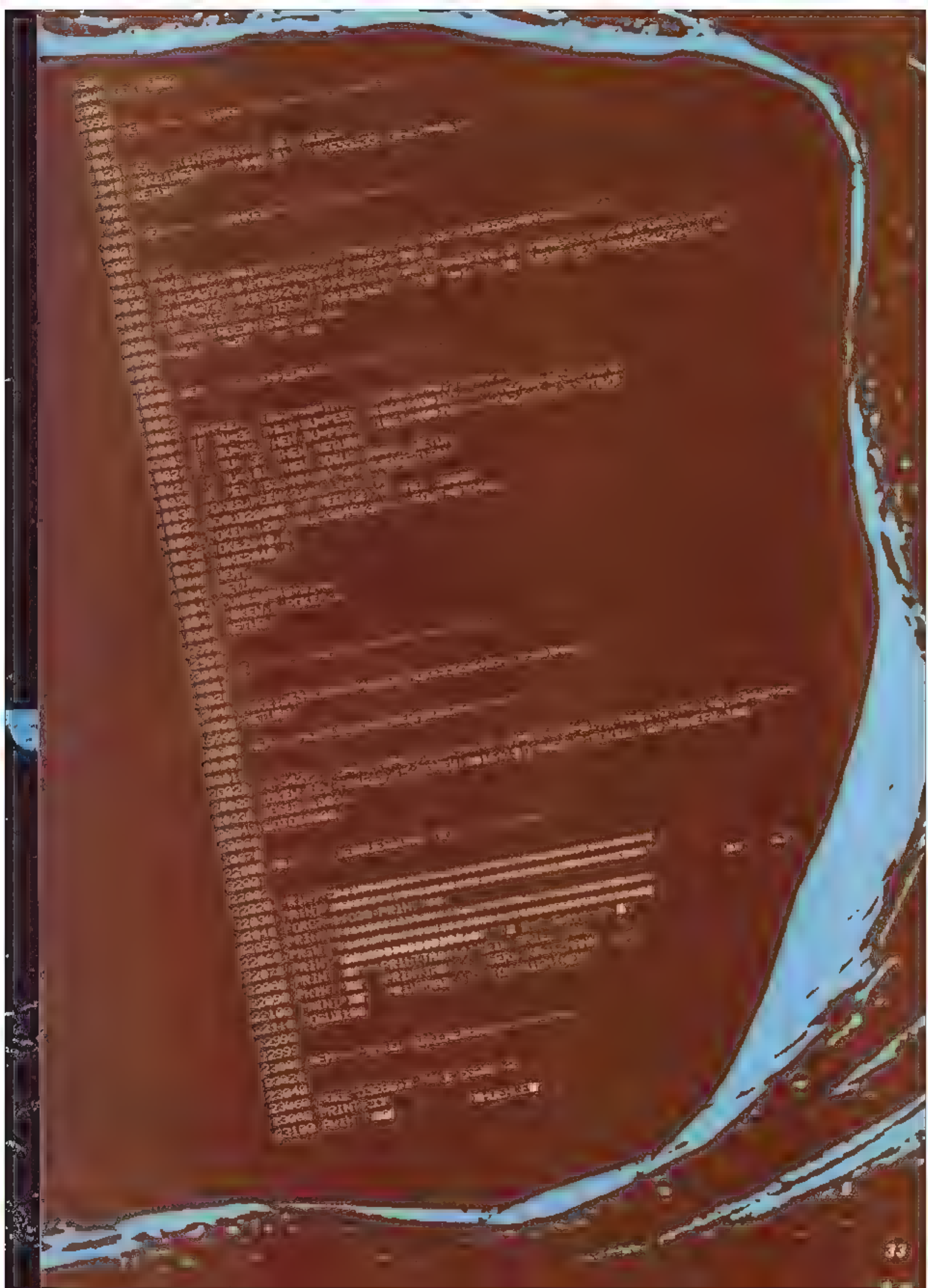
Das Programm "Höhle" für den C-64 ist dem bekannten Soram-  
blespiel ähnlich. Mit der Ausnahme, daß beim Aktion-Spiel Höhle  
auf tödliche Schießereien verzichtet wird. Denn hier wird für den  
Frieden geflogen.

Dem Programmierer dieses Spieles gelang es, dem Anwender mit  
mehreren Spielstufen eine gute Portion Spannung zu vermitteln.  
Die Steuerung erfolgt über Joystick, kann aber auch nach ent-  
sprechenden Änderungen der letzten Programmzeilen über Ta-  
statur erfolgen. Eine genaue Beschreibung hierzu und zum Spielab-  
lauf wird im Programm gegeben.



























## für den C-64

Falls Sie noch kein Profil im Umgang mit dem Joystick sind, so sollten Sie schnellstens noch ein wenig üben, um das Raumschiff landen zu können.

Die Bedeutung der Führung zum Spielablauf wird im Programm

[illegible]







4020 PRINT  
4030 PRINT  
4040 PRINT  
4050 PRINT  
4060 PRINT  
4070 PRINT  
4080 PRINT  
4090 PRINT  
4100 PRINT  
4110 PRINT  
4120 PRINT  
4130 PRINT  
4140 PRINT  
4150 PRINT  
4160 PRINT  
4170 PRINT  
4180 PRINT  
4190 PRINT  
4200 PRINT  
4205 PRINT  
4210 POKEV+31:FA=52:TA=45:K=35:LG=2  
4220 RETURN  
5000 PRINT  
5010 PRINT  
5020 PRINT  
5030 PRINT  
5040 PRINT  
5050 PRINT  
5060 PRINT  
5070 PRINT  
5080 PRINT  
5090 PRINT  
5100 PRINT  
5110 PRINT  
5120 PRINT  
5130 PRINT  
5140 PRINT  
5150 PRINT

PRINT  
PRINT

SUPERLANNER

5160 PRINT  
5170 PRINT

5000 PRINT  
5010 PRINT

SWIOT-PERSCHIFF

PRINT  
5130 PRINT  
5140 PRINT  
5150 PRINT  
5160 PRINT  
5170 PRINT  
5180 PRINT  
5190 PRINT  
5200 PRINT  
5210 PRINT  
5220 PRINT  
5230 PRINT  
5240 PRINT  
5250 PRINT  
5260 PRINT  
5270 PRINT  
5280 PRINT  
5290 PRINT  
5300 PRINT  
5310 PRINT  
5320 PRINT  
5330 PRINT  
5340 PRINT  
5350 PRINT  
5360 PRINT  
5370 PRINT  
5380 PRINT  
5390 PRINT  
5400 PRINT  
5410 PRINT  
5420 PRINT  
5430 PRINT  
5440 PRINT  
5450 PRINT  
5460 PRINT  
5470 PRINT  
5480 PRINT  
5490 PRINT  
5500 PRINT  
5510 PRINT  
5520 PRINT  
5530 PRINT  
5540 PRINT  
5550 PRINT  
5560 PRINT  
5570 PRINT  
5580 PRINT  
5590 PRINT  
5600 PRINT  
5610 PRINT  
5620 PRINT  
5630 PRINT  
5640 PRINT  
5650 PRINT  
5660 PRINT  
5670 PRINT  
5680 PRINT  
5690 PRINT  
5700 PRINT  
5710 PRINT  
5720 PRINT  
5730 PRINT  
5740 PRINT  
5750 PRINT  
5760 PRINT  
5770 PRINT  
5780 PRINT  
5790 PRINT  
5800 PRINT  
5810 PRINT  
5820 PRINT  
5830 PRINT  
5840 PRINT  
5850 PRINT  
5860 PRINT  
5870 PRINT  
5880 PRINT  
5890 PRINT  
5900 PRINT  
5910 PRINT  
5920 PRINT  
5930 PRINT  
5940 PRINT  
5950 PRINT  
5960 PRINT  
5970 PRINT  
5980 PRINT  
5990 PRINT  
6000 PRINT  
6010 PRINT  
6020 PRINT  
6030 PRINT  
6040 PRINT  
6050 PRINT  
6060 PRINT  
6070 PRINT  
6080 PRINT  
6090 PRINT  
6100 PRINT  
6110 PRINT  
6120 PRINT  
6130 PRINT  
6140 PRINT  
6150 PRINT  
6160 PRINT  
6170 PRINT  
6180 PRINT  
6190 PRINT  
6200 PRINT  
6210 PRINT  
6220 PRINT  
6230 PRINT  
6240 PRINT  
6250 PRINT  
6260 PRINT  
6270 PRINT  
6280 PRINT  
6290 PRINT  
6300 PRINT  
6310 PRINT  
6320 PRINT  
6330 PRINT  
6340 PRINT  
6350 PRINT  
6360 PRINT  
6370 PRINT  
6380 PRINT  
6390 PRINT  
6400 PRINT  
6410 PRINT  
6420 PRINT  
6430 PRINT  
6440 PRINT  
6450 PRINT  
6460 PRINT  
6470 PRINT  
6480 PRINT  
6490 PRINT  
6500 PRINT  
6510 PRINT  
6520 PRINT  
6530 PRINT  
6540 PRINT  
6550 PRINT  
6560 PRINT  
6570 PRINT  
6580 PRINT  
6590 PRINT  
6600 PRINT  
6610 PRINT  
6620 PRINT  
6630 PRINT  
6640 PRINT  
6650 PRINT  
6660 PRINT  
6670 PRINT  
6680 PRINT  
6690 PRINT  
6700 PRINT  
6710 PRINT  
6720 PRINT  
6730 PRINT  
6740 PRINT  
6750 PRINT  
6760 PRINT  
6770 PRINT  
6780 PRINT  
6790 PRINT  
6800 PRINT  
6810 PRINT  
6820 PRINT  
6830 PRINT  
6840 PRINT  
6850 PRINT  
6860 PRINT  
6870 PRINT  
6880 PRINT  
6890 PRINT  
6900 PRINT  
6910 PRINT  
6920 PRINT  
6930 PRINT  
6940 PRINT  
6950 PRINT  
6960 PRINT  
6970 PRINT  
6980 PRINT  
6990 PRINT  
7000 PRINT  
7010 PRINT  
7020 PRINT  
7030 PRINT  
7040 PRINT  
7050 PRINT  
7060 PRINT  
7070 PRINT  
7080 PRINT  
7090 PRINT  
7100 PRINT  
7110 PRINT  
7120 PRINT  
7130 PRINT  
7140 PRINT  
7150 PRINT  
7160 PRINT  
7170 PRINT  
7180 PRINT  
7190 PRINT  
7200 PRINT  
7210 PRINT  
7220 PRINT  
7230 PRINT  
7240 PRINT  
7250 PRINT  
7260 PRINT  
7270 PRINT  
7280 PRINT  
7290 PRINT  
7300 PRINT  
7310 PRINT  
7320 PRINT  
7330 PRINT  
7340 PRINT  
7350 PRINT  
7360 PRINT  
7370 PRINT  
7380 PRINT  
7390 PRINT  
7400 PRINT  
7410 PRINT  
7420 PRINT  
7430 PRINT  
7440 PRINT  
7450 PRINT  
7460 PRINT  
7470 PRINT  
7480 PRINT  
7490 PRINT  
7500 PRINT  
7510 PRINT  
7520 PRINT  
7530 PRINT  
7540 PRINT  
7550 PRINT  
7560 PRINT  
7570 PRINT  
7580 PRINT  
7590 PRINT  
7600 PRINT  
7610 PRINT  
7620 PRINT  
7630 PRINT  
7640 PRINT  
7650 PRINT  
7660 PRINT  
7670 PRINT  
7680 PRINT  
7690 PRINT  
7700 PRINT  
7710 PRINT  
7720 PRINT  
7730 PRINT  
7740 PRINT  
7750 PRINT  
7760 PRINT  
7770 PRINT  
7780 PRINT  
7790 PRINT  
7800 PRINT  
7810 PRINT  
7820 PRINT  
7830 PRINT  
7840 PRINT  
7850 PRINT  
7860 PRINT  
7870 PRINT  
7880 PRINT  
7890 PRINT  
7900 PRINT  
7910 PRINT  
7920 PRINT  
7930 PRINT  
7940 PRINT  
7950 PRINT  
7960 PRINT  
7970 PRINT  
7980 PRINT  
7990 PRINT  
8000 PRINT  
8010 PRINT  
8020 PRINT  
8030 PRINT  
8040 PRINT  
8050 PRINT  
8060 PRINT  
8070 PRINT  
8080 PRINT  
8090 PRINT  
8100 PRINT  
8110 PRINT  
8120 PRINT  
8130 PRINT  
8140 PRINT  
8150 PRINT  
8160 PRINT  
8170 PRINT  
8180 PRINT  
8190 PRINT  
8200 PRINT  
8210 PRINT  
8220 PRINT  
8230 PRINT  
8240 PRINT  
8250 PRINT  
8260 PRINT  
8270 PRINT  
8280 PRINT  
8290 PRINT  
8300 PRINT  
8310 PRINT  
8320 PRINT  
8330 PRINT  
8340 PRINT  
8350 PRINT  
8360 PRINT  
8370 PRINT  
8380 PRINT  
8390 PRINT  
8400 PRINT  
8410 PRINT  
8420 PRINT  
8430 PRINT  
8440 PRINT  
8450 PRINT  
8460 PRINT  
8470 PRINT  
8480 PRINT  
8490 PRINT  
8500 PRINT  
8510 PRINT  
8520 PRINT  
8530 PRINT  
8540 PRINT  
8550 PRINT  
8560 PRINT  
8570 PRINT  
8580 PRINT  
8590 PRINT  
8600 PRINT  
8610 PRINT  
8620 PRINT  
8630 PRINT  
8640 PRINT  
8650 PRINT  
8660 PRINT  
8670 PRINT  
8680 PRINT  
8690 PRINT  
8700 PRINT  
8710 PRINT  
8720 PRINT  
8730 PRINT  
8740 PRINT  
8750 PRINT  
8760 PRINT  
8770 PRINT  
8780 PRINT  
8790 PRINT  
8800 PRINT  
8810 PRINT  
8820 PRINT  
8830 PRINT  
8840 PRINT  
8850 PRINT  
8860 PRINT  
8870 PRINT  
8880 PRINT  
8890 PRINT  
8900 PRINT  
8910 PRINT  
8920 PRINT  
8930 PRINT  
8940 PRINT  
8950 PRINT  
8960 PRINT  
8970 PRINT  
8980 PRINT  
8990 PRINT  
9000 PRINT  
9010 PRINT  
9020 PRINT  
9030 PRINT  
9040 PRINT  
9050 PRINT  
9060 PRINT  
9070 PRINT  
9080 PRINT  
9090 PRINT  
9100 PRINT  
9110 PRINT  
9120 PRINT  
9130 PRINT  
9140 PRINT  
9150 PRINT  
9160 PRINT  
9170 PRINT  
9180 PRINT  
9190 PRINT  
9200 PRINT  
9210 PRINT  
9220 PRINT  
9230 PRINT  
9240 PRINT  
9250 PRINT  
9260 PRINT  
9270 PRINT  
9280 PRINT  
9290 PRINT  
9300 PRINT  
9310 PRINT  
9320 PRINT  
9330 PRINT  
9340 PRINT  
9350 PRINT  
9360 PRINT  
9370 PRINT  
9380 PRINT  
9390 PRINT  
9400 PRINT  
9410 PRINT  
9420 PRINT  
9430 PRINT  
9440 PRINT  
9450 PRINT  
9460 PRINT  
9470 PRINT  
9480 PRINT  
9490 PRINT  
9500 PRINT  
9510 PRINT  
9520 PRINT  
9530 PRINT  
9540 PRINT  
9550 PRINT  
9560 PRINT  
9570 PRINT  
9580 PRINT  
9590 PRINT  
9600 PRINT  
9610 PRINT  
9620 PRINT  
9630 PRINT  
9640 PRINT  
9650 PRINT  
9660 PRINT  
9670 PRINT  
9680 PRINT  
9690 PRINT  
9700 PRINT  
9710 PRINT  
9720 PRINT  
9730 PRINT  
9740 PRINT  
9750 PRINT  
9760 PRINT  
9770 PRINT  
9780 PRINT  
9790 PRINT  
9800 PRINT  
9810 PRINT  
9820 PRINT  
9830 PRINT  
9840 PRINT  
9850 PRINT  
9860 PRINT  
9870 PRINT  
9880 PRINT  
9890 PRINT  
9900 PRINT  
9910 PRINT  
9920 PRINT  
9930 PRINT  
9940 PRINT  
9950 PRINT  
9960 PRINT  
9970 PRINT  
9980 PRINT  
9990 PRINT  
10000 PRINT

POKEV+21:2:POKEV+2:135:POKEV+3:147:POKEV+4:159:POKEV+5:171:POKEV+6:183:POKEV+7:195:POKEV+8:207:POKEV+9:219:POKEV+10:231:POKEV+11:243:POKEV+12:255:POKEV+13:267:POKEV+14:279:POKEV+15:291:POKEV+16:303:POKEV+17:315:POKEV+18:327:POKEV+19:339:POKEV+20:351:POKEV+21:363:POKEV+22:375:POKEV+23:387:POKEV+24:399:POKEV+25:411:POKEV+26:423:POKEV+27:435:POKEV+28:447:POKEV+29:459:POKEV+30:471:POKEV+31:483:POKEV+32:495:POKEV+33:507:POKEV+34:519:POKEV+35:531:POKEV+36:543:POKEV+37:555:POKEV+38:567:POKEV+39:579:POKEV+40:591:POKEV+41:603:POKEV+42:615:POKEV+43:627:POKEV+44:639:POKEV+45:651:POKEV+46:663:POKEV+47:675:POKEV+48:687:POKEV+49:699:POKEV+50:711:POKEV+51:723:POKEV+52:735:POKEV+53:747:POKEV+54:759:POKEV+55:771:POKEV+56:783:POKEV+57:795:POKEV+58:807:POKEV+59:819:POKEV+60:831:POKEV+61:843:POKEV+62:855:POKEV+63:867:POKEV+64:879:POKEV+65:891:POKEV+66:903:POKEV+67:915:POKEV+68:927:POKEV+69:939:POKEV+70:951:POKEV+71:963:POKEV+72:975:POKEV+73:987:POKEV+74:999:POKEV+75:1011:POKEV+76:1023:POKEV+77:1035:POKEV+78:1047:POKEV+79:1059:POKEV+80:1071:POKEV+81:1083:POKEV+82:1095:POKEV+83:1107:POKEV+84:1119:POKEV+85:1131:POKEV+86:1143:POKEV+87:1155:POKEV+88:1167:POKEV+89:1179:POKEV+90:1191:POKEV+91:1203:POKEV+92:1215:POKEV+93:1227:POKEV+94:1239:POKEV+95:1251:POKEV+96:1263:POKEV+97:1275:POKEV+98:1287:POKEV+99:1299:POKEV+100:1311:POKEV+101:1323:POKEV+102:1335:POKEV+103:1347:POKEV+104:1359:POKEV+105:1371:POKEV+106:1383:POKEV+107:1395:POKEV+108:1407:POKEV+109:1419:POKEV+110:1431:POKEV+111:1443:POKEV+112:1455:POKEV+113:1467:POKEV+114:1479:POKEV+115:1491:POKEV+116:1503:POKEV+117:1515:POKEV+118:1527:POKEV+119:1539:POKEV+120:1551:POKEV+121:1563:POKEV+122:1575:POKEV+123:1587:POKEV+124:1599:POKEV+125:1611:POKEV+126:1623:POKEV+127:1635:POKEV+128:1647:POKEV+129:1659:POKEV+130:1671:POKEV+131:1683:POKEV+132:1695:POKEV+133:1707:POKEV+134:1719:POKEV+135:1731:POKEV+136:1743:POKEV+137:1755:POKEV+138:1767:POKEV+139:1779:POKEV+140:1791:POKEV+141:1803:POKEV+142:1815:POKEV+143:1827:POKEV+144:1839:POKEV+145:1851:POKEV+146:1863:POKEV+147:1875:POKEV+148:1887:POKEV+149:1899:POKEV+150:1911:POKEV+151:1923:POKEV+152:1935:POKEV+153:1947:POKEV+154:1959:POKEV+155:1971:POKEV+156:1983:POKEV+157:1995:POKEV+158:2007:POKEV+159:2019:POKEV+160:2031:POKEV+161:2043:POKEV+162:2055:POKEV+163:2067:POKEV+164:2079:POKEV+165:2091:POKEV+166:2103:POKEV+167:2115:POKEV+168:2127:POKEV+169:2139:POKEV+170:2151:POKEV+171:2163:POKEV+172:2175:POKEV+173:2187:POKEV+174:2199:POKEV+175:2211:POKEV+176:2223:POKEV+177:2235:POKEV+178:2247:POKEV+179:2259:POKEV+180:2271:POKEV+181:2283:POKEV+182:2295:POKEV+183:2307:POKEV+184:2319:POKEV+185:2331:POKEV+186:2343:POKEV+187:2355:POKEV+188:2367:POKEV+189:2379:POKEV+190:2391:POKEV+191:2403:POKEV+192:2415:POKEV+193:2427:POKEV+194:2439:POKEV+195:2451:POKEV+196:2463:POKEV+197:2475:POKEV+198:2487:POKEV+199:2499:POKEV+200:2511:POKEV+201:2523:POKEV+202:2535:POKEV+203:2547:POKEV+204:2559:POKEV+205:2571:POKEV+206:2583:POKEV+207:2595:POKEV+208:2607:POKEV+209:2619:POKEV+210:2631:POKEV+211:2643:POKEV+212:2655:POKEV+213:2667:POKEV+214:2679:POKEV+215:2691:POKEV+216:2703:POKEV+217:2715:POKEV+218:2727:POKEV+219:2739:POKEV+220:2751:POKEV+221:2763:POKEV+222:2775:POKEV+223:2787:POKEV+224:2799:POKEV+225:2811:POKEV+226:2823:POKEV+227:2835:POKEV+228:2847:POKEV+229:2859:POKEV+230:2871:POKEV+231:2883:POKEV+232:2895:POKEV+233:2907:POKEV+234:2919:POKEV+235:2931:POKEV+236:2943:POKEV+237:2955:POKEV+238:2967:POKEV+239:2979:POKEV+240:2991:POKEV+241:3003:POKEV+242:3015:POKEV+243:3027:POKEV+244:3039:POKEV+245:3051:POKEV+246:3063:POKEV+247:3075:POKEV+248:3087:POKEV+249:3099:POKEV+250:3111:POKEV+251:3123:POKEV+252:3135:POKEV+253:3147:POKEV+254:3159:POKEV+255:3171:POKEV+256:3183:POKEV+257:3195:POKEV+258:3207:POKEV+259:3219:POKEV+260:3231:POKEV+261:3243:POKEV+262:3255:POKEV+263:3267:POKEV+264:3279:POKEV+265:3291:POKEV+266:3303:POKEV+267:3315:POKEV+268:3327:POKEV+269:3339:POKEV+270:3351:POKEV+271:3363:POKEV+272:3375:POKEV+273:3387:POKEV+274:3399:POKEV+275:3411:POKEV+276:3423:POKEV+277:3435:POKEV+278:3447:POKEV+279:3459:POKEV+280:3471:POKEV+281:3483:POKEV+282:3495:POKEV+283:3507:POKEV+284:3519:POKEV+285:3531:POKEV+286:3543:POKEV+287:3555:POKEV+288:3567:POKEV+289:3579:POKEV+290:3591:POKEV+291:3603:POKEV+292:3615:POKEV+293:3627:POKEV+294:3639:POKEV+295:3651:POKEV+296:3663:POKEV+297:3675:POKEV+298:3687:POKEV+299:3699:POKEV+300:3711:POKEV+301:3723:POKEV+302:3735:POKEV+303:3747:POKEV+304:3759:POKEV+305:3771:POKEV+306:3783:POKEV+307:3795:POKEV+308:3807:POKEV+309:3819:POKEV+310:3831:POKEV+311:3843:POKEV+312:3855:POKEV+313:3867:POKEV+314:3879:POKEV+315:3891:POKEV+316:3903:POKEV+317:3915:POKEV+318:3927:POKEV+319:3939:POKEV+320:3951:POKEV+321:3963:POKEV+322:3975:POKEV+323:3987:POKEV+324:3999:POKEV+325:4011:POKEV+326:4023:POKEV+327:4035:POKEV+328:4047:POKEV+329:4059:POKEV+330:4071:POKEV+331:4083:POKEV+332:4095:POKEV+333:4107:POKEV+334:4119:POKEV+335:4131:POKEV+336:4143:POKEV+337:4155:POKEV+338:4167:POKEV+339:4179:POKEV+340:4191:POKEV+341:4203:POKEV+342:4215:POKEV+343:4227:POKEV+344:4239:POKEV+345:4251:POKEV+346:4263:POKEV+347:4275:POKEV+348:4287:POKEV+349:4299:POKEV+350:4311:POKEV+351:4323:POKEV+352:4335:POKEV+353:4347:POKEV+354:4359:POKEV+355:4371:POKEV+356:4383:POKEV+357:4395:POKEV+358:4407:POKEV+359:4419:POKEV+360:4431:POKEV+361:4443:POKEV+362:4455:POKEV+363:4467:POKEV+364:4479:POKEV+365:4491:POKEV+366:4503:POKEV+367:4515:POKEV+368:4527:POKEV+369:4539:POKEV+370:4551:POKEV+371:4563:POKEV+372:4575:POKEV+373:4587:POKEV+374:4599:POKEV+375:4611:POKEV+376:4623:POKEV+377:4635:POKEV+378:4647:POKEV+379:4659:POKEV+380:4671:POKEV+381:4683:POKEV+382:4695:POKEV+383:4707:POKEV+384:4719:POKEV+385:4731:POKEV+386:4743:POKEV+387:4755:POKEV+388:4767:POKEV+389:4779:POKEV+390:4791:POKEV+391:4803:POKEV+392:4815:POKEV+393:4827:POKEV+394:4839:POKEV+395:4851:POKEV+396:4863:POKEV+397:4875:POKEV+398:4887:POKEV+399:4899:POKEV+400:4911:POKEV+401:4923:POKEV+402:4935:POKEV+403:4947:POKEV+404:4959:POKEV+405:4971:POKEV+406:4983:POKEV+407:4995:POKEV+408:5007:POKEV+409:5019:POKEV+410:5031:POKEV+411:5043:POKEV+412:5055:POKEV+413:5067:POKEV+414:5079:POKEV+415:5091:POKEV+416:5103:POKEV+417:5115:POKEV+418:5127:POKEV+419:5139:POKEV+420:5151:POKEV+421:5163:POKEV+422:5175:POKEV+423:5187:POKEV+424:5199:POKEV+425:5211:POKEV+426:5223:POKEV+427:5235:POKEV+428:5247:POKEV+429:5259:POKEV+430:5271:POKEV+431:5283:POKEV+432:5295:POKEV+433:5307:POKEV+434:5319:POKEV+435:5331:POKEV+436:5343:POKEV+437:5355:POKEV+438:5367:POKEV+439:5379:POKEV+440:5391:POKEV+441:5403:POKEV+442:5415:POKEV+443:5427:POKEV+444:5439:POKEV+445:5451:POKEV+446:5463:POKEV+447:5475:POKEV+448:5487:POKEV+449:5499:POKEV+450:5511:POKEV+451:5523:POKEV+452:5535:POKEV+453:5547:POKEV+454:5559:POKEV+455:5571:POKEV+456:5583:POKEV+457:5595:POKEV+458:5607:POKEV+459:5619:POKEV+460:5631:POKEV+461:5643:POKEV+462:5655:POKEV+463:5667:POKEV+464:5679:POKEV+465:5691:POKEV+466:5703:POKEV+467:5715:POKEV+468:5727:POKEV+469:5739:POKEV+470:5751:POKEV+471:5763:POKEV+472:5775:POKEV+473:5787:POKEV+474:5799:POKEV+475:5811:POKEV+476:5823:POKEV+477:5835:POKEV+478:5847:POKEV+479:5859:POKEV+480:5871:POKEV+481:5883:POKEV+482:5895:POKEV+483:5907:POKEV+484:5919:POKEV+485:5931:POKEV+486:5943:POKEV+487:5955:POKEV+488:5967:POKEV+489:5979:POKEV+490:5991:POKEV+491:6003:POKEV+492:6015:POKEV+493:6027:POKEV+494:6039:POKEV+495:6051:POKEV+496:6063:POKEV+497:6075:POKEV+498:6087:POKEV+499:6099:POKEV+500:6111:POKEV+501:6123:POKEV+502:6135:POKEV+503:6147:POKEV+504:6159:POKEV+505:6171:POKEV+506:6183:POKEV+507:6195:POKEV+508:6207:POKEV+509:6219:POKEV+510:6231:POKEV+511:6243:POKEV+512:6255:POKEV+513:6267:POKEV+514:6279:POKEV+515:6291:POKEV+516:6303:POKEV+517:6315:POKEV+518:6327:POKEV+519:6339:POKEV+520:6351:POKEV+521:6363:POKEV+522:6375:POKEV+523:6387:POKEV+524:6399:POKEV+525:6411:POKEV+526:6423:POKEV+527:6435:POKEV+528:6447:POKEV+529:6459:POKEV+530:6471:POKEV+531:6483:POKEV+532:6495:POKEV+533:6507:POKEV+534:6519:POKEV+535:6531:POKEV+536:6543:POKEV+537:6555:POKEV+538:6567:POKEV+539:6579:POKEV+540:6591:POKEV+541:6603:POKEV+542:6615:POKEV+543:6627:POKEV+544:6639:POKEV+545:6651:POKEV+546:6663:POKEV+547:6675:POKEV+548:6687:POKEV+549:6699:POKEV+550:6711:POKEV+551:6723:POKEV+552:6735:POKEV+553:6747:POKEV+554:6759:POKEV+555:6771:POKEV+556:6783:POKEV+557:6795:POKEV+558:6807:POKEV+559:6819:POKEV+560:6831:POKEV+561:6843:POKEV+562:6855:POKEV+563:6867:POKEV+564:6879:POKEV+565:6891:POKEV+566:6903:POKEV+567:6915:POKEV+568:6927:POKEV+569:6939:POKEV+570:6951:POKEV+571:6963:POKEV+572:6975:POKEV+573:6987:POKEV+574:6999:POKEV+575:7011:POKEV+576:7023:POKEV+577:7035:POKEV+578:7047:POKEV+579:7059:POKEV+580:7071:POKEV+581:7083:POKEV+582:7095:POKEV+583:7107:POKEV+584:7119:POKEV+585:7131:POKEV+586:7143:POKEV+587:7155:POKEV+588:7167:POKEV+589:7179:POKEV+590:7191:POKEV+591:7203:POKEV+592:7215:POKEV+593:7227:POKEV+594:7239:POKEV+595:7251:POKEV+596:7263:POKEV+597:7275:POKEV+598:7287:POKEV+599:7299:POKEV+600:7311:POKEV+601:7323:POKEV+602:7335:POKEV+603:7347:POKEV+604:7359:POKEV+605:7371:POKEV+606:7383:POKEV+607:7395:POKEV+608:7407:POKEV+609:7419:POKEV+610:7431:POKEV+611:7443:POKEV+612:7455:POKEV+613:7467:POKEV+614:7479:POKEV+615:7491:POKEV+616:7503:POKEV+617:7515:POKEV+618:7527:POKEV+619:7539:POKEV+620:7551:POKEV+621:7563:POKEV+622:7575:POKEV+623:7587:POKEV+624:7599:POKEV+625:7611:POKEV+626:7623:POKEV+627:7635:POKEV+628:7647:POKEV+629:7659:POKEV+630:7671:POKEV+631:7683:POKEV+632:7695:POKEV+633:7707:POKEV+634:7719:POKEV+635:7731:POKEV+636:7743:POKEV+637:7755:POKEV+638:7767:POKEV+639:7779:POKEV+640:7791:POKEV+641:7803:POKEV+642:7815:POKEV+643:7827:POKEV+644:7839:POKEV+645:7851:POKEV+646:7863:POKEV+647:7875:POKEV+648:7887:POKEV+649:7899:POKEV+650:7911:POKEV+651:7923:POKEV+652:7935:POKEV+653:7947:POKEV+654:7959:POKEV+655:7971:POKEV+656:7983:POKEV+657:7995:POKEV+658:8007:POKEV+659:8019



[illegible]



46920 RETURN

48918 FURY-1704000: NEXT  
48920 RETURN



<p>Microversteil: Phologie</p> <p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>SIMON's BASIC</b></p> <p>Das ist Simon's BASIC, die erste Einführung überhaupt in die Welt der SIMON's BASIC.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>	<p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>Maschinen- sprache</b></p> <p>Das ist die erste Einführung in die Welt der Maschinen- sprache, die erste Einführung in die Welt der Maschinen- sprache.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>	<p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>64 Intern</b></p> <p>Das ist die erste Einführung in die Welt der 64 Intern, die erste Einführung in die Welt der 64 Intern.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>	<p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>64 Tips &amp; Tricks</b></p> <p>Das ist die erste Einführung in die Welt der 64 Tips &amp; Tricks, die erste Einführung in die Welt der 64 Tips &amp; Tricks.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>	<p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>64 für Profis</b></p> <p>Das ist die erste Einführung in die Welt der 64 für Profis, die erste Einführung in die Welt der 64 für Profis.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>	<p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>Das große Floppy- Buch</b></p> <p>Das ist die erste Einführung in die Welt der Das große Floppy-Buch, die erste Einführung in die Welt der Das große Floppy-Buch.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>	<p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>VC-20 Intern</b></p> <p>Das ist die erste Einführung in die Welt der VC-20 Intern, die erste Einführung in die Welt der VC-20 Intern.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>	<p>4 Jahre Englisch</p> <p><b>VC-20 Tips &amp; Tricks</b></p> <p>Das ist die erste Einführung in die Welt der VC-20 Tips &amp; Tricks, die erste Einführung in die Welt der VC-20 Tips &amp; Tricks.</p> <p>Das Buch ist ein Buch</p>
---	--	---	--	---	--	--	---



**VC-20 TIPS & TRICKS**  
Ist eine achte Fund-  
grube für den  
VC-20 Anwender.  
Sound und Grafik  
Programmierung,  
Speicherbeladung  
und Speichererwei-  
terung, JASC-Envi-  
ronnement, POKE's  
und andere nützliche  
Routinen, zahlreiche  
außerliche Beispi-  
elne Anwendungen-  
programme und  
viele andere mehr  
ca. 230 S., DM 49,-

DATAMAT  
PROFIMAT  
DISKOMAT  
INFORMATIKA  
TEXTOMAT  
FAKTUMAT  
KONTOMAT  
SYNTHIMAT

Mit diesem Superprogramm verwandeln Sie Ihren 64er in einen professionellen polyphonen, drahtimigen Synthesizer, mit dem Sie über die Tastatur ganze Akkorde spielen können. Zu den unglaublich vielen Möglichkeiten dieses Programms gehört auch die Bandaufnahme/-wiedergabe direkt auf bzw. von Diskette. SYNTHMAT steuert gleichzeitig den Synthesizer optisch dar. Sämtliche Module sind farblich gekennzeichnet und übersichtlich angeordnet. Es ist ein Leichtes, mit SYNTHMAT sämtliche Klangeigenschaften verschiedener Musikinstrumente zu imitieren, aber auch völlig neue Klangkreationen zu schaffen, selbst Weltraumklänge. Verwandeln Sie Ihren 64er für wenig Geld in eine Super-Musikmaschine mit SYNTHMAT Komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,-.



Unser 84 (I) seitiger Spezialkatalog mit detaillierten Informationen über COMMODORE 64, VC-20 und den neuen COMMODORE EXECUTIVE mit der großen Druckerauswahl vom kleinen Listingdrucker über Vierfarbplotter und Typenradrucker bis zum Schnelldrucker mit Einzelpunktgraphik und Schönschrift, mit preiswerten Floppies, Monitoren und weiteren vielseitigen Peripheriegeräten, mit IEC-Bus und 80-Zeichen-Karte mit universellen Interfaces und Erweiterungsmodulen, mit preiswerten neuen Programmen aus aller Welt vom Spielheft bis zur Fakturierung mit integrierter Lagerbuchführung, mit Programmierhilfen, BASIC-Erweiterungen und Compilern und mit aktueller Fachliteratur aus aller Welt.

Das neue VC-INFO 3/83 sollte jeder Computer-Interessent haben. Fordern Sie es noch heute gegen DM 3,- in Briefmarken an.

**IHR GROSSE PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER**  
**DATA BECKER**

DATA BECKER DUCK ET und PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Buchhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel. Auslieferung für Österreich Fachbuch-Center EFB, Schweiz THALI AG und Benelux COMPUTER COLLECTIEF.

**BESTELL-COUPON**

Einsenden an DATA BECKER Merowingerstr. 30 4000 Duisburg

Zu DM 5,- Versandkosten  
 3183 DM 3,- in Briefmarken

☐ per Nachnahme ☐ Zzgl. DM 5,- Versandkosten  
☐ V.C. into 3183 1DM 3,- in Verrechnungsscheck  
Name und Adresse  
Bitte deutlich  
schreiben





**Laß den  
Briefträger  
laufen,  
statt selbst  
Homecomputer  
zu kaufen!**

## Abonnement

*Ein Abonnement ist der einfachste, schnellste und bequemste Weg, jeden Monat Ihre CPU zu bekommen (und das nicht nur zur Winterzeit)!*

*Außerdem sparen Sie durch ein Abonnement Geld. Der Bezugspreis für ein Jahr (12 Ausgaben) beträgt nur 55,- DM incl. Porto. Bei Zusendung im europäischen Ausland beträgt der Preis für ein Jahr 80,- DM, nach Übersee 110,- DM.*

## Abo-Kombination

**Homecomputer & CPU**  
Inland 100,- DM  
Europäisches Ausland 150,-DM  
Nach Übersee 200,- DM



## A stylized illustration in a graphic, almost woodcut-like style. A large hand emerges from the left, holding a tulip flower. The background features a window with a flower box containing several tulips. Above the window is a trellis with climbing plants. The overall color palette is dominated by yellow and black, with some green for the foliage.

**Feiern Sie das nächste Volksfest mit Ihrem Heimcomputer. Das nachfolgend abgedruckte Listing eintippen und auf gehts!**

Als zusätzlicher Schwierigkeitsgrad, kommt beim Schiesser der Wetlauf mit der Zeit ins Spiel.

45



```

215 FORX=1TO36 PRINT " ", NEXT PRINT
220 PRINT "RECHNE DIE SUMME DER BLÜMEN"
225 PRINT "DAS ERGEBNIS IST DU DAS SPIEL (A-N)"
230 GETAN$ IFAN$="J" THEN PRINT "JA" GOTO300
235 IFAN$="N" THEN PRINT "NEIN" PRINT "0000"
240 GOTO230
245 PRINT "VERSUCH MIT DER H.N UND ZURÜCK"
250 PRINT "DIE FÄHIGKEIT DEN ARM KROST BLÜMEN"
255 PRINT "DIE BLÜMEN ZUSCHIESSEN."
260 PRINT "DIE FEHLSCHÜSSE BRINGEN KEIN VERLUSTPUNKTE."
265 PRINT "DIE TREFFER BRINGEN 20 PUNKTE."
270 PRINT "DIE JEWEILS 2 LINKEN UND RECHTEN"
275 PRINT "DIE BLÜMEN BRINGEN 100 PUNKTE."
276 PRINT "DIE KANN WÄHLEN 1 ODER 2 SPIELER"
277 PRINT "DIE WÄHLE WERDE."
278 PRINT "DIE WEITER SPIELT 3 RUNDEN."
280 PRINT "DIE WÄHLE WEITER MIT 2 SPIELER"
285 GETA$ IF A$ < CHR$(10) THEN 285
300 GOSUB1300
305 PRINT "DIE WÄHLE WIE VIELE SPIELER (1 ODER 2)"
310 GETA$ IF A$=" " THEN 310
315 SW=VAL(SW$) IF SW < 1 THEN 315
320 IF SW=1 THEN PRINT "EINER"
325 IF SW=2 THEN PRINT "ZWEI"
330 GOSUB1300 GOSUB1300
335 GOSUB1600
340 FORRD=1TO3 PRINT "DIE FÜHRENDEN BLÜMEN" GOSUB1600
345 FORSP=1TO3 PRINT "DIE FÜHRENDEN BLÜMEN"
350 GOSUB1600 GOSUB1600 (1$=IN$(SP) GOSUB1600 (1$=IN$(SP)
355 GOSUB1600
360 PRINT "DIE WEITER DRETUR"
365 GETA$ IF A$ < CHR$(10) THEN 365
370 PRINT "DIE WEITER"
375 NEXTRD
380 GOTO3000
910
1000 FORX=1TO36 Z1(X)=1 F1(X)=1
1010 FORX=1TO10
1020 Y=INT(RND(1)*36-1) IF Z1(Y)=0 THEN 1020
1030 Z1(Y)=0 NEXTA
1040 FORX=1TO36 IF Z1(X)=0 THEN 1040
1050 Y=INT(RND(1)*15-1)
1060 IF Y=2 OR Y=4 OR Y=6 OR Y=8 OR Y=9 OR Y=10 OR Y=14 THEN 1060
1070 GOTO1050
1080 F1(X)=Y
1090 NEXTX RETURN
1100 FORX=1TO3 PRINT "DIE WEITER"
1110 K=ABS(X-1) IF K=0 THEN 1110
1120 IF K=1 THEN A$=46 B$=1 C$=" "
1130
1140
1150 F1(X)=A$ TO B$ STEP C$ PRINT "DIE WEITER"
1155 FORY=1TO3 NEXTX
1160 GETA$ IF A$=" " THEN 1160
1170 GOSUB1200
1175 IF A$=26 THEN NEXTX
1180 NEXTX PRINT TAB(X,1$) ABS(X-1)
1190 GOTO1110
1200 REM SCHUSS
1205 SI=54272 POKESI+24.15
1210 POKESI+200 POKESI+1.50
1215 POKESI+5.96 POKESI+4.17
1220
1230 PRINT "DIE WEITER" PJ=PEF(12) SC=SC+1
1240 FORI=1TO17 PRINT "DIE WEITER" FORY=1TO3 NEXTI POKESI+1.90+Y NEXTI PRINT "DIE WEITER"
1250 POKESI+4.0 GOSUB1400
1260 POKESI+190.0 PRINT "DIE WEITER"
1265 PRINT "DIE WEITER" TAB(12), RL TAB(16), TAB(20)
1270 PRINT "DIE WEITER" FORI=1TO19 PRINT "DIE WEITER"
1280
1290 RETURN
1300 SI=54272 POKESI+24.15
1310 POKESI+200 POKESI+1.50
1315 POKESI+5.96 POKESI+4.17
1320 FORY=1TO3 NEXT
1325 POKESI+4.0
1330 POKESI+200 POKESI+1.50
1335 POKESI+5.96 POKESI+4.17

```

TTTTT GC 0245











Das Programm "LASER" ist ein Action-Spiel, das von zwei Spielern gespielt werden kann.

Am Anfang wird der Spieler mit einer Auswahl von 6 verschiedenen Spielvarianten konfrontiert. Sie bestimmen den Aufbau des Schlachtfeldes, auf dem danach der spannende Kampf der beiden Rivalen mit Ihren Laserkanonen ausgetragen wird.

Die Laserkanonen haben folgende Funktionen:

- Drehen der Laserkanone in beide Richtungen (rechts, links)

- Vorwärts gehen

- Laser abschießen

(Erläuterungen dazu im Programm selbst)

Auf dem Schlachtfeld wird nun ein Kampf um Leben und Tod ausgetragen. Durch bunte Grafik und Töneffekte wird es während des ganzen Spieles über nicht langweilig. (Bitte überzeugen Sie sich selbst!)

Eine der Spielvarianten sieht vor, daß

man sein Schlachtfeld selber zeichnen kann! Auch hierzu werden Erklärungen im Programm gegeben.

Das Programm ist für den ZX-Spectrum von Sinclair.

**Tipp beim Eintippen:**

In nachfolgend genannten Zeilen, sind die Grafikzeichen der entsprechenden Tasten gemeint.

37:532f, 8220:8280, ab Zeile 8500 ff

```

1 GO SUB 5000: GO SUB 8000: GO SUB 8100
2 PRINT AT 20,0;"BITTE EINEN MOMENT WARTEN"
10 GO SUB 8000: GO SUB 8100
20 DEF FN R(R)=INT (RND*R)+1
30 DIM X(4): DIM Y(4): DIM P(2): DIM S(22,32):
  LET A$="A,B,C,D,E,F": GO SUB 8200
35 GO SUB 8200
40 FOR N=1 TO 2:LET P(N)=FN R(8)
41 LET X(N)=FN P(30)+1: LET Y(N)=FN R(20)-1:
  IF S(Y(N),X(N))<>" " THEN GO TO 41
42 NEXT N
45 LET SPIEL=1: LET X1=0: LET Y1=0
50 LET P1=NOT (SPIEL-1)+1
60 LET TASTE=IN 65022: IF SPIEL=2 THEN LET TASTE=IN 57342
70 GO SUB 500: PRINT AT Y(SPIEL)-1,X(SPIEL)-1:INK (SPIEL*2)
  ;A$(P(SPIEL))
80 BEEP .01,(SPIEL*10)
85 IF X(SPIEL)=X(P1) AND Y(SPIEL)=Y(P1) THEN GO TO 863
90 IF SPIEL=NOT (SPIEL-1)+1
100 GO TO 50
310 IF S(Y(SPIEL)+Y1,X(SPIEL)+X1)<>" " THEN RETURN
320 PRINT AT Y(SPIEL)-1,X(SPIEL)-1;" "
330 LET X(SPIEL)=X(SPIEL)+X1: LET Y(SPIEL)=Y(SPIEL)+Y1.
  PRINT AT Y(SPIEL)-1,X(SPIEL)-1:INK 5:
  A$(P(SPIEL)): BEEP.01,50: RETURN
500 REM TASTATURF
510 IF TASTE=255 THEN RETURN
520 IF TASTE=254 THEN GO SUB 900: GO SUB 300: RETURN
530 IF TASTE=253 THEN LET P(SPIEL)=P(SPIEL)+1: IF P(SPIEL)>8 THEN
  LET P(SPIEL)=1: RETURN
540 IF TASTE=251 THEN LET P(SPIEL)=P(SPIEL)-1: IF P(SPIEL)<1 THEN
  LET P(SPIEL)=8: RETURN
550 IF TASTE<>247 THEN RETURN
560 REM LASER ABFEUERN
570 GO SUB 900
580 FOR N=1 TO 10: IF S(Y(SPIEL)+(Y1*N),X(SPIEL)+(X1*N))=" " THEN
  IF Y(SPIEL)+(Y1*N)<>Y(P1) OR X(SPIEL)+(X1*N)<>X(P1) THEN NEXT N
581 PLOT INK SPIEL*2:(X(SPIEL)*8-4)+(4*X1),175-((Y(SPIEL)*8-4)+(4*Y1)):
  DRAW INK SPIEL*2:X1*((N-1)*8),-(Y1*((N-1)*8)): BEEP.01,0
582 PLOT OVER 1:(X(SPIEL)*8-4)+(4*X1),175-((Y(SPIEL)*8-4)+(4*Y1)):
  DRAW OVER 1:X1*((N-1)*8),-(Y1*((N-1)*8)): BEEP.01,0
590 IF Y(SPIEL)+(Y1*N)=Y(P1) AND X(SPIEL)+(X1*N)=X(P1)
  THEN GO TO 800
595 IF (Y(SPIEL)+(Y1*N))>1 THEN
  IF Y(SPIEL)+(Y1*N)<22 THEN
  IF X(SPIEL)+(X1*N)>1 THEN
  IF X(SPIEL)+(X1*N)<32 THEN LET S(Y(SPIEL)+(Y1*N),X(SPIEL)+(X1*N))=" "

```



```

:PRINT AT Y(SPIEL)+(Y1*N)-1,X(SPIEL)+(X1*N)-1:" "
600 BEEP.01,-20: RETURN
800 REM TREFFER
810 FOR N=0 TO 7: BORDER N: BEEP.2, (N*10)-10: NEXT N
820 PRINT INK 0; PAPER 7; FLASH 1; AT 11,5; "SPIELER "; SPIEL; " HAT GEWONNEN "
    : AT 12,5; "
    : AT 10,5; "
830 PRINT INK 1; PAPER 7; AT 21,1; " NOCH EINMAL ? (J/N) "; PAUSE 0:
    IF INKEY$="J" THEN RUN
834 IF INKEY$="N" THEN CLS: PRINT AT 19,2; "S BY JOERG MUELLER": PAUSE 0:
    STOP
835 IF INKEY$="" THEN GO TO B30
850 GO TO 20
870 PRINT INVERSE 1; INK 0; PAPER 7; FLASH 1; AT 10,5;
    : AT 11,5; " ZUSAMMENSTOSS ";
    : FLASH 0; AT 21,0; " WEITER MIT ENTER "
    : AT 12,5; "
880 BEEP.5,-10
890 IF INKEY$="" THEN GOTO 890
895 GO TO 20
900 REM RICHTUNG
905 LET Y1=0: LET X1=0
910 IF P(SPIEL)=9 THEN LET Y1=-1
920 IF P(SPIEL)=2 OR P(SPIEL)=3 OR P(SPIEL)=4 THEN LET X1=1
930 IF P(SPIEL)=4 OR P(SPIEL)=5 OR P(SPIEL)=6 THEN LET Y1=1
940 IF P(SPIEL)=6 OR P(SPIEL)=7 OR P(SPIEL)=8 THEN LET X1=-1
950 BEEP.001,0
960 IF X(SPIEL)+X1>32 THEN LET X1=0
970 IF Y(SPIEL)+Y1>22 OR Y(SPIEL)<1 THEN LET Y1=0
980 RETURN
1000 CLS
1005 PRINT AT 1,2; "DRAEHCEN SIE EINE ERKLAERUNG ?"
1010 PRINT "(J/N)"
1015 PAUSE 0
1020 IF INKEY$="J" THEN GOSUB 2000
1035 PRINT
1040 PRINT "ALLES KLAR "
1050 PRINT INVERSE 1; FLASH 1; " WEITER MIT ENTER "
1060 PAUSE 0
1100 RETURN
2000 CLS
2010 PRINT "ZIEL DES SPIELES IST ES , "
2015 PRINT "DEN GEGNER MITTELS EINES LASERS "
2020 PRINT "ABZUSCHIESSEN."
2025 PRINT "ES KOENNEN 2 SPIELER MITMACHEN."
2030 PRINT "SPIELER . KANN SEINEN LASER "
2035 PRINT "WIE FOLGT STEuern : "
2040 PRINT "GEGNER LASER : "
2041 PRINT "
2042 PRINT "
2043 PRINT "
2044 PRINT "
2045 PRINT "
2046 PRINT "
2047 PRINT "
2048 PRINT "
2049 PRINT "
2050 PRINT "
2051 PRINT "
2052 PRINT "
2053 PRINT "
2054 PRINT "
2055 PRINT "
2056 PRINT "
2057 PRINT "
2058 PRINT "
2059 PRINT "
2060 PRINT "
2061 PRINT "
2062 PRINT "
2063 PRINT "
2064 PRINT "
2065 PRINT "
2066 PRINT "
2067 PRINT "
2068 PRINT "
2069 PRINT "
2070 PRINT "
2071 PRINT "
2072 PRINT "
2073 PRINT "
2074 PRINT "
2075 PRINT "
2076 PRINT "
2077 PRINT "
2078 PRINT "
2079 PRINT "
2080 PRINT "
2081 PRINT "
2082 PRINT "
2083 PRINT "
2084 PRINT "
2085 PRINT "
2086 PRINT "
2087 PRINT "
2088 PRINT "
2089 PRINT "
2090 PRINT "
2091 PRINT "
2092 PRINT "
2093 PRINT "
2094 PRINT "
2095 PRINT "
2096 PRINT "
2097 PRINT "
2098 PRINT "
2099 PRINT "
2100 RETURN
3000 CLS
3010 PRINT "SIE KOENNEN IHR EIGENES "
3015 PRINT "SCHLACHTFELD MALEN."
3020 PRINT "SIE KOENNEN DAS X IN DER OBEREN "
3025 PRINT "ECKE MIT DEN KURSORFEILEN "
3030 PRINT "STEUERN."
3035 PRINT "WENN SIE EINEN QUADRATISCHEN "
3040 PRINT "BLOCK MALEN WOLLEN (8*8 PU.) "
3045 PRINT "SO DRAEUCKEN SIE ""0""

```



```

3040 PRINT "WENN SIE FERTIGGEHALT HABEN,"
3042 PRINT "BITTE >ENTER< DREUCKEN"
3045 PRINT INK 5 : INVERSE 1; FLASH 1; BRIGHT 1; AT 16,0;
      " WEITER MIT >ENTER<"
3047 PAUSE 0
3050 RETURN
5005 BORDER 0; PAPER 0; INK 6:CLS
5010 PRINT "*****"
5020 PRINT BRIGHT 1; INVERSE 1; FLASH 1; INK 5;
      AT 10,7; " L A S E R "
5030 PRINT BRIGHT 1; INVERSE 1; FLASH 1; INK 5;
      AT 11,7; "*****"
5040 FOR N=1 TO 7
5045 BEEP.005,N
5060 NEXT N
5070 FOR N=7 TO 1 STEP -1
5074 BEEP.005,N
5080 BORDER N
5100 FOR N=-40 TO 40
5110 BEEP.01,N
5300 LET A= INT (RND*20+1)
5310 LET B= INT (RND*30+1)
5320 PRINT AT A,B;"Q"
5325 REM GRAPHIK
5350 NEXT N
5400 PAUSE 45
5500 RETURN
8000 REM CHARACTERS
8010 FOR N=1 TO 8: READ A$: FOR M=0 TO 7:
      READ A: POKE UER AS+M,A: NEXT M: NEXT N
8020 DATA "A",BIN 00011000,BIN 00011000,BIN 00100100
      ,BIN 00100100,BIN 01000010,EIN 0.011010,
      ,BIN 10100101,BIN 11000011
8030 DATA "B",3,BIN 00001101,BIN 00110010,
      BIN 11000010,BIN 00110100,BIN 00010100,B,3
8040 DATA "C",BIN 11000000,BIN 10110000,
      ,BIN 01001100,BIN 00100001,BIN 00100011,
      BIN 01001100,BIN 10110000,BIN 11000000
8050 DATA "D",8,8,BIN 00010100,BIN 00110100,BIN 11000010
      ,BIN 00110010,BIN 00001101,3
8060 DATA "F",EIN 11000011,BIN 10100101,
      BIN 01011010,BIN 01000010,
      BIN 00100100,BIN 00100100,
      BIN 11000011, BIN 10100101,
      BIN 01011010,BIN 01000010,
      BIN 00100100,BIN 00100100,
      BIN 00011000,BIN 00011000
8070 DATA "F",BIN 00010000,BIN 00010000,
      BIN 00101000,BIN 00101100,
      BIN 01000011,BIN 01001100,
      BIN 10110000,BIN 11000000
8080 DATA "G",3,BIN 00001101,BIN 00110010,
      BIN 11000100,BIN 11000100,
      BIN 00110010,BIN 00001101,3
8090 DATA "H",BIN 11000000,BIN 10110000,
      BIN 01001100,BIN 01000011,
      BIN 0010110,BIN 00101000,
      BIN 00010000,BIN 00010000
8095 RETURN
8100 REM INSTRUKTIONEN
8190 RETURN
8200 REM AUSWAHL SPIELVARIANTEN
8210 PAPER 0: INK 6: BORDER 1:CLS
8220 PRINT AT 0,7;"AUSWAHL"; AT 1,7;
      "333333333333"
8225 REM GRAPHIK

```

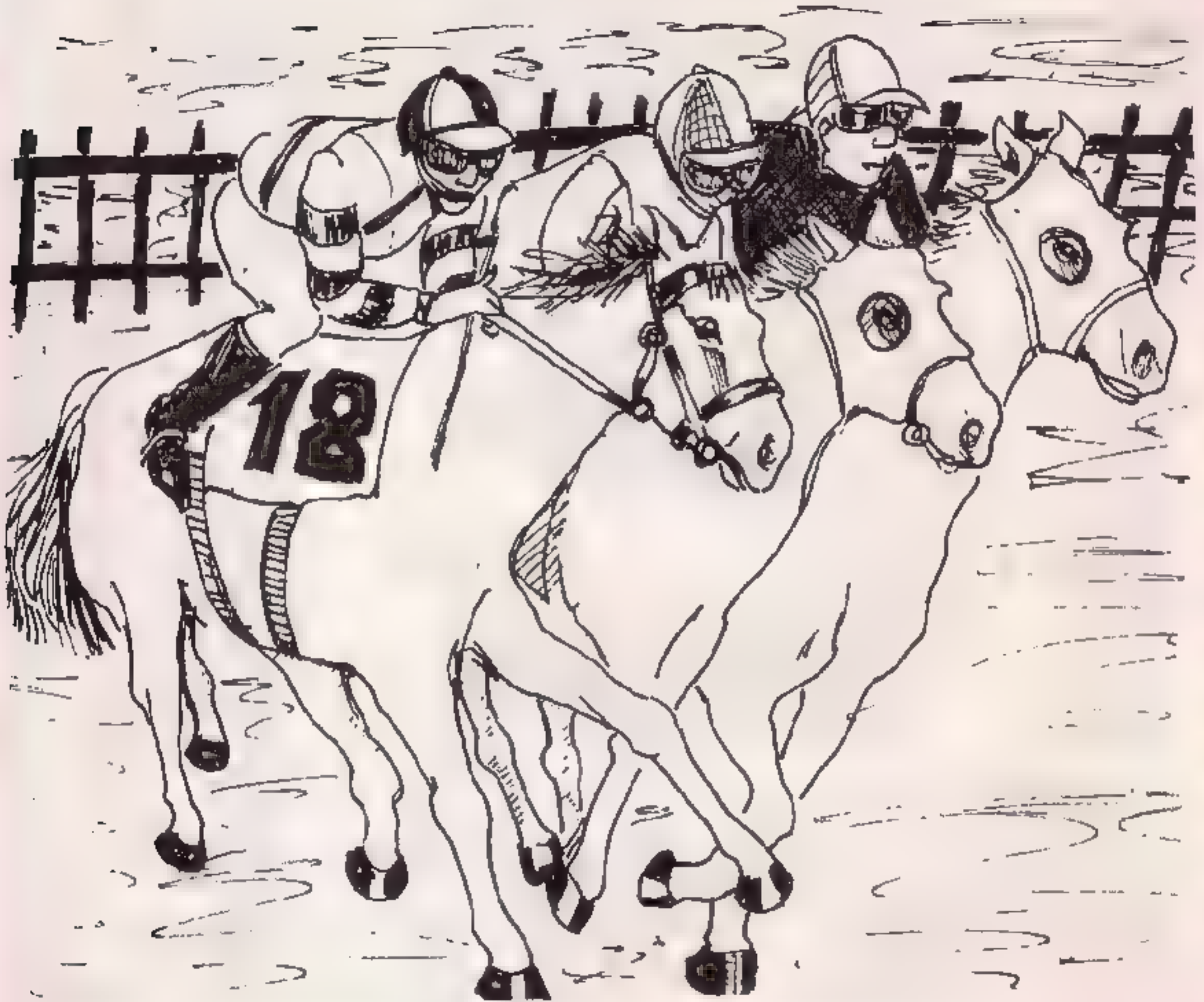






# Pferderennen

für den ZX-Spectrum



**Hatte auch Sie schon irgendwann einmal die Wettleidenschaft gepackt und können sich an dieses Dilemma (da meist mit finanziellen Verlusten verbunden) nur noch dunkel erinnern?**

Nein, keine Angst - wir wollen Sie hier nicht überreden Ihrem im tiefsten Inneren zurückgebliebenen Wettdrang aufkeimen zu lassen. Wir möchten Sie nur dazu verleiten, das Programm "Pferderennen" in Ihrem ZX-Spectrum einzutippen und es allein oder mit Freunden und Bekannten einmal auszuprobieren. Sie werden Ihren Com-

puter bestimmt so schnell nicht wieder abstellen

Im Vertrauen gesagt: Es darf natürlich auch um Geld gewettet werden, vorausgesetzt natürlich, daß Sie dieses Spielvergnügen nicht professionell betreiben - versteht sich wohl von selbst!

An dem Spiel können sich mehrere Personen, nach dem ersten Probelauf,

beteiligen und ihre Wettvorschläge und Einsätze abgeben (am besten auf einer hierfür angefertigten Liste eintragen). Nähere Erklärungen zum Spielablauf werden im Programm gegeben.

Viel Spaß!



**Missing page, not scanned**



**Missing page, not scanned**



**Missing page, not scanned**



**Missing page, not scanned**



Ab sofort können Sie sämtliche 1983er Ausgaben von

## Homecomputer & CPU

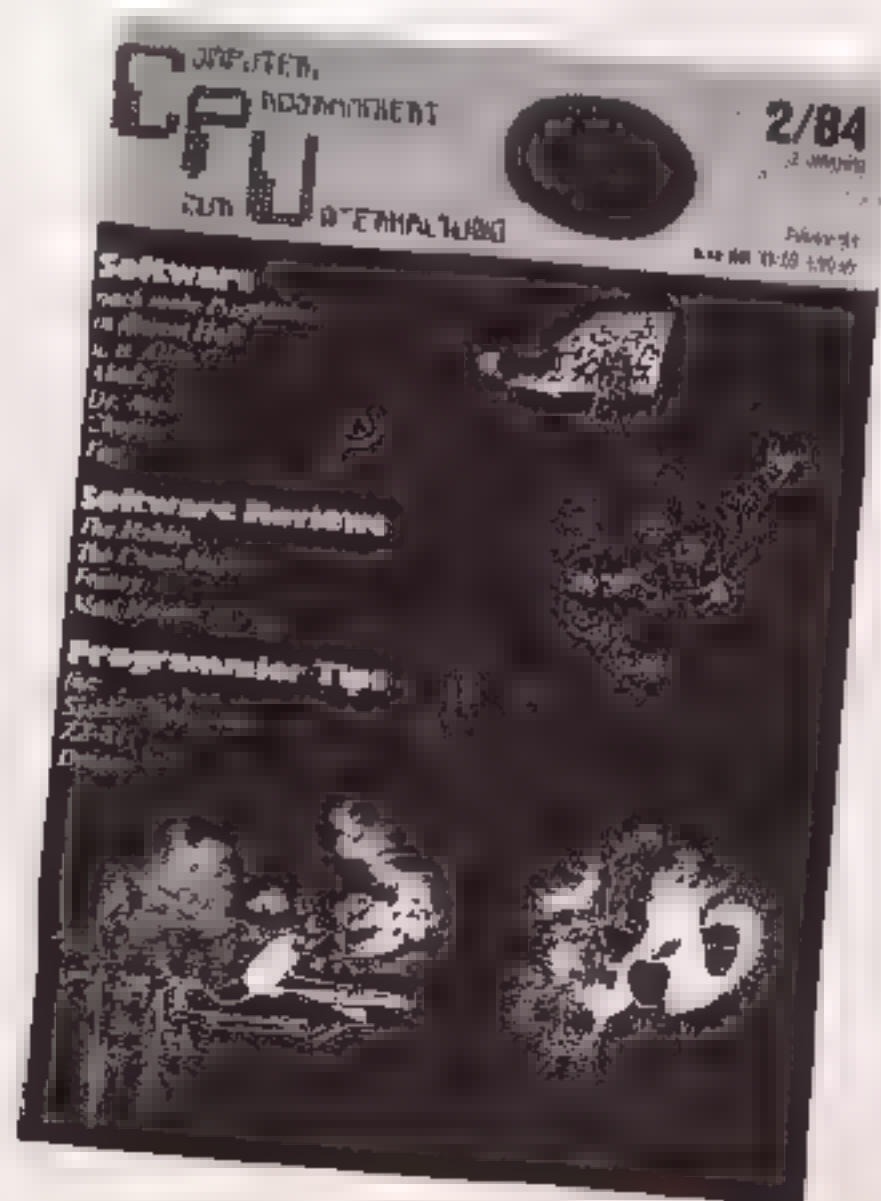
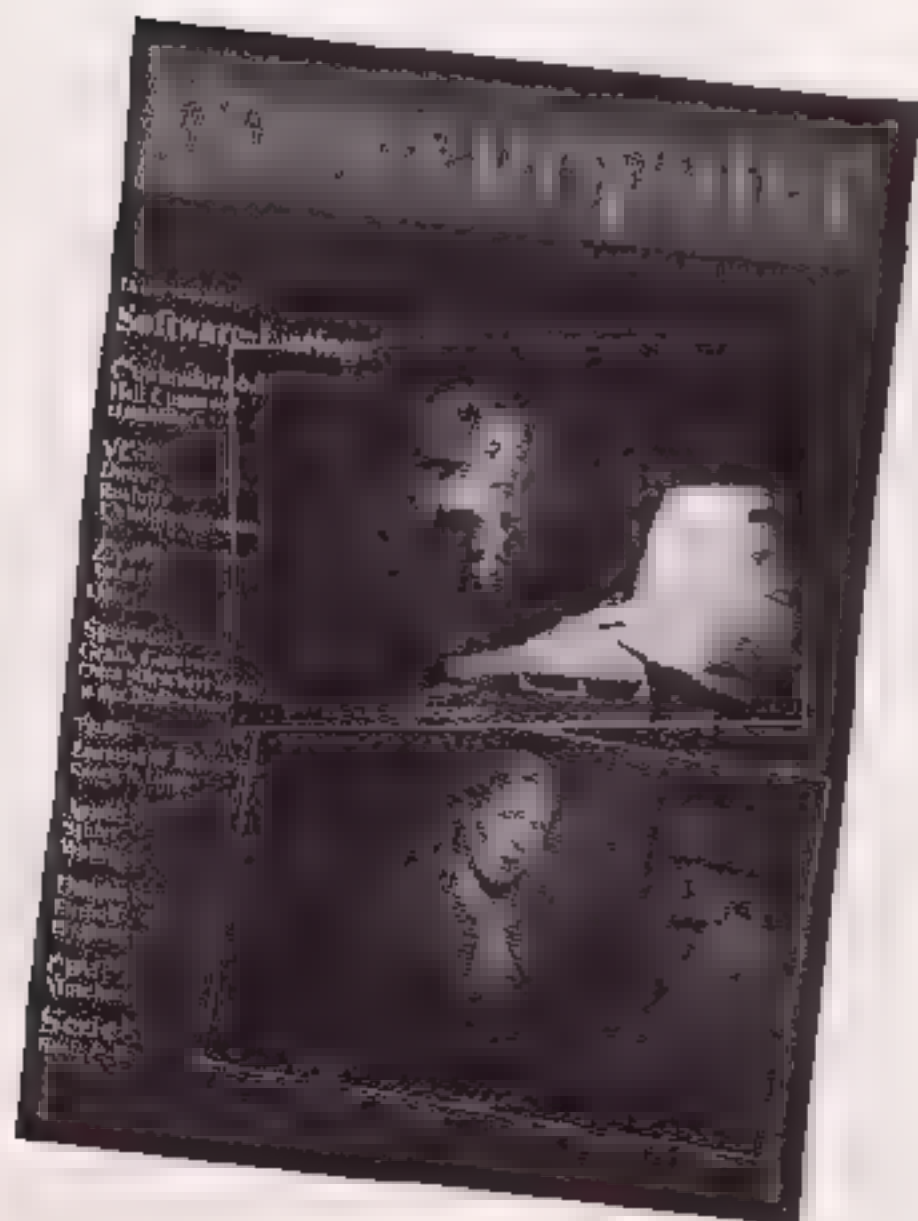
(insgesamt 14 Hefte) **HC**: Ausgaben 3 - 12, **CPU**: Ausgaben 9 - 12  
zum Preis von **50,- DM** zuzüglich 6,- DM Versandkosten  
bei unserem Verlag bestellen.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.  
Sollten bereits einige Hefte vergriffen sein, schicken wir Ihnen die noch  
vorhandenen Ausgaben zu (Restbetrag würde dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an  
Sie zurückgehen).

Sie können diese Hefte auch einzeln bestellen, und zwar zum Preis von  
4,- DM zuzüglich 1,40 DM Versandkosten. Bei Lieferung von 2 Heften betragen  
die Versandkosten 2,- DM, ab 3 bis 8 Heften 3,- DM und bei 8 bis 14 Heften 6,-  
DM.

Die Lieferung erfolgt nur per Vorauszahlung des Rechnungsbetrages  
und der Versandkosten auf unser Konto bei der Kreissparkasse  
Eschwege: BLZ 522 500 30, Kto. Nr. 45 22 934

Bezüglich des Programminhaltes der **HC-Hefte** möchten wir Sie auf  
unseren Kassettenservice in diesem Heft verweisen, in dem die abge-  
druckten Programme genau aufgeführt sind. Auch in **CPU** gibt es viele  
interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten  
Heimcomputer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmiertips  
und vieles mehr.







# Minenfeld

für den ZX-81

Beim Spiel "Minenfeld" muß versucht werden, ein Schiff durch ein Gebiet zu manövrieren, in dem wahllos zahlreiche Minen deponiert sind.

Hierbei ist Ihnen der Minensucher behilflich, der auf dem Bildschirm anzeigt, ob sich Ihr Schiff gerade in der Nähe einer solchen Mine befindet. Der Bildschirm zeigt zwar das Gebiet, aber natürlich nicht die Minen. Der Computer meldet dann, je nachdem wie nah das Schiff an der Mine ist, warm oder heiß. Jetzt heißt es richtig zu kombinieren, welchen Weg das Schiff weiternehmen

soil. Haben Sie dieses Programm eingetippt und es mit Run zum Laufen gebracht, werden Sie erstaunt sein, wie schnell die Kommandos angenommen und die entsprechenden Ausführungen erledigt werden. Ebenfalls wurde in diesem kurzen, jedoch gut durchdachten Basic-Programm die Detonation beim Auflaufen des Schiffes auf eine Mine dargestellt.

Die Graphik des Spieles kann man mit gut bezeichnen. Ausserdem ist der Bildschirmaufbau sehr übersichtlich dargestellt.

Die einzelnen Kommandos werden im Spiel erklärt.

Man kann zwischen 3 Schwierigkeitsgraden wählen, d.h. man kann 10, 20 oder 30 Minen eingeben, die dann auf dem entsprechenden Gebiet vom Computer verteilt werden.

```

1 REM      MINENFELD
          BY KONRAD REITHMANN
          PORTA WESTFALICA
          9/83
4 PRINT AT 11,0,"SCHWIERIGKEIT
TSCRAD (1 TO 3) (1=10 MINEN,
2=15 MINEN,3=20 M.)"
5 LET U$=INKEY$
6 IF U$<"1" OR U$>"3" THEN GO
TO 5
9 LET L=VAL U$
10 CLS
30 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9"
40 FOR A=1 TO 20
50 PRINT " "
60 NEXT A
70 PRINT " "
80 FOR H=1 TO 9
81 IF A=2 THEN PRINT TAB 23;"R
ICHTUNG:" TAB 23;" " TAB 23;" 1 2
" TAB 23;" 3 4 5 6 7 8 9"
83 PRINT AT A*2,0,CHR$(A+150)
84 NEXT A
85 PRINT AT 20,0;"E"
90 DIM A(14,14)
92 FOR K=1 TO L*5+5
93 LET A(INT (RND*10)+3,INT (R
ND*10)+3)=1
94 NEXT K
95 LET A(12,12)=0
96 LET C=3
97 LET D=3
99 PRINT AT 21-(C-2)*2,(D-2)*2
-1," " TAB (D-2)*2-1;" "
110 LET U$=INKEY$
111 IF U$<"1" OR U$>"8" THEN GO
TO 110
115 PRINT AT 21-(C-2)*2,(D-2)*2
-1," " TAB (D-2)*2-1;" "
117 LET D=D+((U$="8" OR L$="3"
OR U$="2") AND D<12)-((U$="5" OR

```

```

U$="1" OR U$="4") AND D>3)
120 LET C=C+((U$="7" OR U$="2"
OR U$="1") AND C<12)-((U$="8" OR
U$="3" OR U$="4") AND C>3)
140 IF C=12 AND D=12 THEN GOTO
200
141 LET A$=" "
143 FOR M=C-2 TO C+2
144 FOR N=D-2 TO D+2
145 IF A(M,N) THEN LET A$=" "
NEXT N
147 NEXT M
148 FOR M=C-1 TO C+1
149 FOR N=D-1 TO D+1
150 IF A(M,N) THEN LET A$=" "
NEXT N
152 NEXT M
153 NEXT N
157 IF A(C,D)=1 THEN GOTO 300
158 PRINT AT 0,23,A$
159 GOTO 99
200 PRINT AT 6,23,"GESCHIEFT"
210 GOTO 310
300 FOR K=0 TO 30
301 PAUSE 2
302 NEXT K
305 PRINT AT 2,23,"DAS WARS";TA
B 23;"DENN " TAB 23;"WOHL "
310 PRINT TAB 23;"DIE" TAB 23;"
MINEN" TAB 23;"WAREN AUF"
320 FOR Q=2 TO 12
330 FOR W=2 TO 12
333 IF A(W,Q) THEN PRINT AT 21-
(W-2)*2,(Q-2)*2-1,"*",TAB (W-2)
*2-1,"*"
334 NEXT Q
335 NEXT W
337 PRINT AT 19,23;"NEUES";TAB
23;"SPIEL (J)"
338 IF INKEY$<>"J" THEN GOTO 33
2
339 RUN

```



# LOCATION

für Atari 400/800

Location heißt Ortung. Bei diesem Spiel haben Sie die Aufgabe Flugobjekte, die im Anflug auf Ihre Basis sind, zu orten. Location trainiert Ihre Kombinationsgabe. Ein faszinierendes Denkspiel mit ansprechender Grafik und Sound.

Die Spielanleitung: Beantworten Sie zuerst die gestellten Fragen:

Schwierigkeitsgrad (1/2)?

Ortungssprünge (j/n)?

Vor sich sehen Sie ein Feld, aufgeteilt in Quadranten. Ihr Bildschirm stellt einen Radarschirm dar. Im Anflug auf Ihre Basis befinden sich 5 bzw. 6 (je nach Schwierigkeitsgrad) Flugobjekte, die Sie lokalisieren sollen. Etwa in der Mitte des Spielfeldes sehen Sie einen gestreiften Block, den Sie mit Ihrem Steuerknüppel in jeden beliebigen Quadranten leiten können.

Nun drücken Sie auf den Feuerknopf an Ihrem Steuerknüppel. Nach kurzer Zeit erscheint unter dem gestreiften Block eine Zahl. Sie hat folgende Bedeutung:

Wie Sie aus Beispiel 1 erschen, fragt der Ortungscomputer für Sie, sternförmig von Ihrem Quadranten aus gesehen alle Positionen ab. Befindet sich nun in

einem abgefragten Abschnitt ein Flugobjekt, so wird dies mit der angezeigten Zahl mitgeteilt. Es ist möglich, daß der Computer, von Ihrem Standort aus gesehen, 0, 1, 2, 3, 4, oder 5 Flugobjekte meldet. Hatten Sie zu Beginn des Spiels die Abfrage "Eine Ortungssprünge" mit "ja" beantwortet, so bedeutet dies eine Spielerleichterung. Denn sollte Ihnen der Ortungscomputer 0 Flugobjekte melden, so setzt er automatisch einen Punkt in diejenigen Quadranten, in denen kein Flugobjekt zu finden ist. Haben Sie eines der Flugobjekte geortet, so wird Ihnen dies demit angezeigt, daß der betreffende Quadrant farblich ausgefüllt wird.

Folgende Spielsituation (Siehe Beispiel 2). Das Radar wird Ihnen hier nur 1 Flugobjekt melden. Warum? Das Radar sieht nur das nächste Ziel. Zu dem Objekt dahinter dringt Ihr Radarstrahl

nicht durch.

Beispiel 3

Wie Sie sehen können haben alle 4 Positionen einen gemeinsamen Schnittpunkt. Dort könnte (könnte), ein Flugobjekt stehen. Bewegen Sie Ihr gestreiftes Ortungsfeld auf den verdächtigen Quadranten und drücken Sie den Feuerknopf. Erfolg gehabt? Kombinieren Sie weiter. Suchen Sie Ihre Strategie.

Ende des Spiels: Das Ende des Spiels wird Ihnen durch eine Melodie gekennzeichnet. Wenn Sie innerhalb der Zeit in der die Tonfolge gespielt wird, auf den Feuerknopf drücken, wird das Spielfeld nicht gelöscht und Sie können Ihr Spiel in Ruhe begutachten. Drücken Sie erneut auf den Feuerknopf, so erhalten Sie ein neues Spiel. Viel Erfolg und gute Unterhaltung bei Location am Radarschirm

```

0 REM *****
20 REM *
30 REM * LOCATION *
40 REM *
50 REM * EIN SPIEL VON *
60 REM *
70 REM * HAIMO FRITSCH *
80 REM * 04.02.83 *
90 REM *****
100 GOTO 17000
120 Q=1: X=A: Y=B
125 Y=Y-1
130 GOSUB VERZ
135 GOTO 125
140 Q=2: X=A: Y=B
145 X=X+1: Y=Y-1
150 GOSUB VERZ
155 GOTO 145
160 Q=3: X=A: Y=B
165 X=X-1
170 GOSUB VERZ
175 GOTO 165
180 Q=4: X=A: Y=B
185 X=X+1: Y=Y+1
190 GOSUB VERZ
195 GOTO 185
200 Q=5: X=A: Y=B
205 Y=Y+1
210 GOSUB VERZ
215 GOTO 205
220 Q=6: X=A: Y=B
225 X=X-1: Y=Y+1

```

```

230 GOSUB VERZ
235 GOTO 225
240 D=7: X=A: Y=B
245 X=X-1
250 GOSUB VERZ
255 GOTO 245
260 D=8: X=A: Y=B
265 X=X-1: Y=Y-1
270 GOSUB VERZ
275 GOTO 265
275 GOTO VERZ
350 GRAPHICS 6+16 COLOR 1 SETCOLOR 0,2,A
360 FOR SCH=0 TO 144 STEP 16
370 PLOT SCH,0 DRAWTO SCH,0
380 NEXT SCH
390 FOR SCH=0 TO 00 STEP 8
400 PLOT 0,SCH DRAWTO 144,SCH
410 NEXT SCH
415 GOSUB 18000
420 FOR SCH=0 TO 9
430 FOR SCH1=0 TO 10
440 S(SCH,SCH1)=0
450 NEXT SCH1 NEXT SCH
460 FOR SCH=1 TO 10
470 X=INT(9*RND(0))
480 Y=INT(10*RND(0))
490 IF S(X,Y)=1 THEN 470
500 S(X,Y)=1
510 NEXT SCH
530 POKE 559,62
540 POKE 704,184
550 I=PEEK(106)-16

```



```

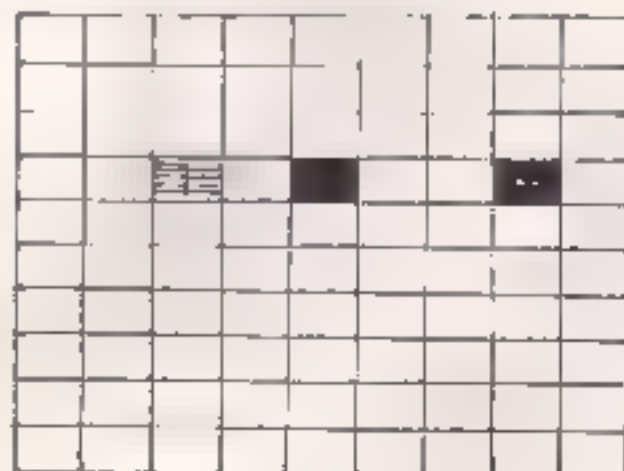
560 POKE 54279,1
565 GOSUB 13000
570 POKE 53277,3 POKE 53256,1 HOR=96
580 POKE 53248 HOR GEGESSEN=0
590 IF STRIG(0)=0 THEN 730
595 J=I*256+1024-VERT
600 POKE J+96,0 POKE J+98,0 POKE J+100,0 POKE J+102,0 POKE J+104,0 POKE J+106
POKE J+108,0 POKE J+110,0
610 POKE J+112,255 POKE J+114,255 POKE J+116,255 POKE J+118,255 POKE J+120,255
POKE J+122,255 POKE J+124,255
620 POKE J+126,255
630 POKE J+128,0 POKE J+130,0 POKE J+132,0 POKE J+134,0 POKE J+136,0 POKE J+138,0
POKE J+140,0 POKE J+142,0
640 ST=STICK(0)
650 HOR=HOR-(16*(ST=5))+(16*(ST=6))+(16*(ST=7))-(16*(ST=9))-(16*(ST=10))-(16*(ST=11))
660 VERT=VERT+(16*(ST=5))+(16*(ST=9))+(16*(ST=13))-(16*(ST=6))-(16*(ST=10))-(16*(ST=14))
670 IF HOR>176 THEN HOR=176
680 IF HOR<48 THEN HOR=176
690 IF VERT>64 THEN VERT=64
700 IF VERT<-80 THEN VERT=-80
710 IF STRIG(0)=8 THEN 730
720 GOTO 560
730 POKE 77,0 A=(HOR-48)/16 B=(VERT+80)/16
740 TRY=TRY+1
750 A=STR$(TRY) POS=11
760 GOSUB 14000
770 IF S(A,1)=1 THEN 10000
780 IF S(A,2)=2 THEN 11000
790 VERT=2000
795 VERT=1000
800 GOTO 126
1000 REM
1100 IF GEGESSEN=0 THEN GEGESSEN=CHR$(47):GOTO 1110
1105 GEGESSEN=CHR$(GEGESSEN+16)
1110 I2=ASC(GEGESSEN)*1.1/16+57344 I3=(I+3)*16+(A*2)+1
1120 FOR JO=0 TO 7
1130 POKE I+SCH*20 PEEK(I2+SCH)
1140 NEXT SCH
1150 PLOT A*16 B*8 DRAWTO A*16+16,B*8
1160 IF GEGESSEN=0 THEN 1230
1170 SOUND 0,243,10,4
1180 SOUND 1,25,10,4
1190 FOR LOOP=1 TO 15 NEXT LOOP
1200 SOUND 0,0,0,0 SOUND 1,0,0,0
1210 FOR LOOP=1 TO 15 NEXT LOOP
1220 NEXT SCH
1225 GOTO 580
1230 FOR SCH=53 TO 45 STEP -1
1240 SOUND 0,500,10,4
1250 NEXT SCH
1260 SOUND 0,0,0,0
1265 S(A,3)=3 REM *** POSITION WURDE DEEREITS ABGEFRAGT ***
1267 IF FLAG THEN 14000
1270 GOTO 580
2000 IF (X>9) OR (X<0) OR (Y>10) OR (Y<0) THEN 2500
2010 IF S(X,Y)=1 OR S(X,Y)=2 THEN GEGESSEN=GEGESSEN+1 GOTO 2500
2020 RET,PH
2400 N=7 X=A Y=B
2500 ON 0 GOTO 140,160,180,200,220,240,260,275
10000 REM *** SOUND FÜR GEFUNDEN ***
10010 RESTORE 10200
10020 FOR SCH=1 TO 3
10030 READ TON
10040 SOUND 0,TON,10,4
10050 SOUND 1,TON+1,10,4
10060 FOR LOOP=1 TO 25 NEXT LOOP
10070 NEXT SCH
10080 TREFFER=TREFFER+1
10090 IF TREFFER=FSCH THEN GOTO 12000
10100 S(A,3)=2
10110 SOUND 0,50,10,4
10120 SOUND 1,51,10,4
10140 FOR LOOP=1 TO 25 NEXT LOOP
10150 SOUND 0,0,0,0 SOUND 1,0,0,0
10200 DATA 121,96,B1
10500 REM *** KASTICHEN AUFFÜLLEN ***
10510 PLOT A*16+15,I*8+7 DRAWTO A*16+15,I*8
10520 DRAWTO A*16 B*8 POSITION A*16,B*8+7
10530 POKE 765,3
10540 >IO 10 #6,0,0 "S "
10550 GOTO 580
11000 REM *** SOUND FÜR DOPPELABFRAGE ***
11010 FOR SCH=1 TO 10
11020 VA1=INT(RND(0)*255)
11040 VA2=INT(RND(0)*13)
11040 VA3=INT(RND(0)*14)
11050 SOUND 0,VA1,VA2,VA3

```

Beispiel 1



Beispiel 2









# Chamäleon

für den Apple II

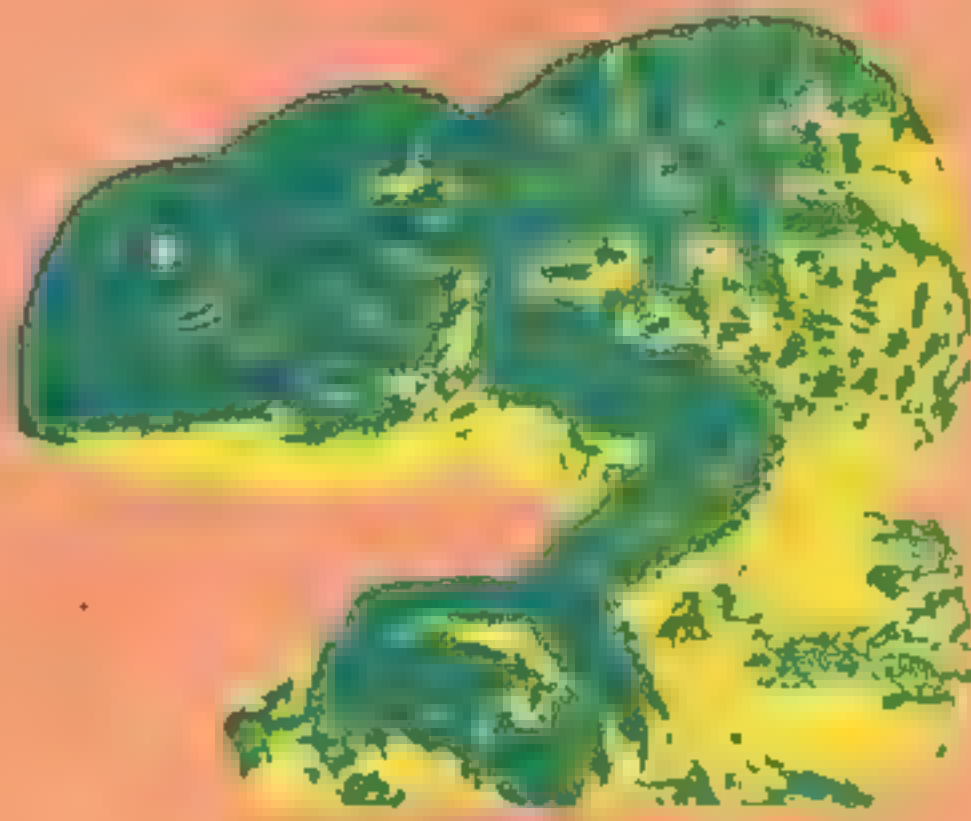
Das Spiel "Chamäleon" bedarf keiner weiteren Erläuterung, es erklärt sich selbst in den Zeilen 38 - 48. Hier nur eine kurze Beschreibung des Programmes:

Die Zeilen 0 - 37 erzeugen zusammen mit dem Unteiprogramm in den Zeilen 157 - 179 ein Bild. Dabei zeigen die Zeilen 173 - 176 an ob man evtl schon Speicherplatz auf der Graphikseite belegt. Dies spielt hier jedoch keine Rolle da das Programm keine hochauflösende Graphik verwendet. Die Zeilen 40 - 77 initialisieren das Hauptprogramm und erzeugen die Spielgraphik. Zeile 78 so erzeugt Zuhallakkoordinaten und setzt die Fliege ins Bild. Zeile 81 - 101 erfolgt die

Hauptschleife. Sie bewegt das Chamäleon auf dem Bildschirm und variiert auf das Drücken einer Taste falls eine Fliege gedrückt wurde springt das Programm in Zeile 102 und das Chamäleon streckt seine Presenzunge nach links oder rechts. In Zeile 108 wird entschieden, ob die Fliege erschlagen wurde. Wenn ja so wird in Zeile 110 - 114 die Punktzahl durchgezählt. Nach Ablauf der Spielzeit springt das Programm in Zeile 115 und zeigt eine kurze Spielbewertung.

Das Spiel ist auf Apple II-Computern und allen Nachkommen ab 16K lauffähig. Falls Sie auf Ihre Tastatur das Zeichen "S" verwenden, so nehmen Sie dazu CHR\$(64), "Klammerweise" genannt. Das Paraphrasezeichen hat sich hier nahe m Aufrufen durch Verwendung des deutschen Zeichensatzes im Drucker eingeschlichen.

Viel Spaß beim Spielen!



```

0 REM *****
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 REM *****
11 REM
12 REM
13 REM
14 REM
15 REM
16 REM
17 REM
18 REM
19 REM
20 REM
21 REM
22 REM
23 REM
24 REM
25 REM
26 REM
27 REM
28 REM
29 REM
30 REM
31 REM
32 REM
33 REM
34 REM
35 REM
36 REM
37 REM
38 REM *****
39 REM
40 REM
41 REM
42 REM
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 REM
85 REM
86 REM
87 REM
88 REM
89 REM
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 REM
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 REM
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 REM
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM
157 REM
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 REM
165 REM
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 REM
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 REM
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 REM
226 REM
227 REM
228 REM
229 REM
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 REM
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM
256 REM
257 REM
258 REM
259 REM
260 REM
261 REM
262 REM
263 REM
264 REM
265 REM
266 REM
267 REM
268 REM
269 REM
270 REM
271 REM
272 REM
273 REM
274 REM
275 REM
276 REM
277 REM
278 REM
279 REM
280 REM
281 REM
282 REM
283 REM
284 REM
285 REM
286 REM
287 REM
288 REM
289 REM
290 REM
291 REM
292 REM
293 REM
294 REM
295 REM
296 REM
297 REM
298 REM
299 REM
300 REM
301 REM
302 REM
303 REM
304 REM
305 REM
306 REM
307 REM
308 REM
309 REM
310 REM
311 REM
312 REM
313 REM
314 REM
315 REM
316 REM
317 REM
318 REM
319 REM
320 REM
321 REM
322 REM
323 REM
324 REM
325 REM
326 REM
327 REM
328 REM
329 REM
330 REM
331 REM
332 REM
333 REM
334 REM
335 REM
336 REM
337 REM
338 REM
339 REM
340 REM
341 REM
342 REM
343 REM
344 REM
345 REM
346 REM
347 REM
348 REM
349 REM
350 REM
351 REM
352 REM
353 REM
354 REM
355 REM
356 REM
357 REM
358 REM
359 REM
360 REM
361 REM
362 REM
363 REM
364 REM
365 REM
366 REM
367 REM
368 REM
369 REM
370 REM
371 REM
372 REM
373 REM
374 REM
375 REM
376 REM
377 REM
378 REM
379 REM
380 REM
381 REM
382 REM
383 REM
384 REM
385 REM
386 REM
387 REM
388 REM
389 REM
390 REM
391 REM
392 REM
393 REM
394 REM
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
401 REM
402 REM
403 REM
404 REM
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 REM
411 REM
412 REM
413 REM
414 REM
415 REM
416 REM
417 REM
418 REM
419 REM
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 REM
431 REM
432 REM
433 REM
434 REM
435 REM
436 REM
437 REM
438 REM
439 REM
440 REM
441 REM
442 REM
443 REM
444 REM
445 REM
446 REM
447 REM
448 REM
449 REM
450 REM
451 REM
452 REM
453 REM
454 REM
455 REM
456 REM
457 REM
458 REM
459 REM
460 REM
461 REM
462 REM
463 REM
464 REM
465 REM
466 REM
467 REM
468 REM
469 REM
470 REM
471 REM
472 REM
473 REM
474 REM
475 REM
476 REM
477 REM
478 REM
479 REM
480 REM
481 REM
482 REM
483 REM
484 REM
485 REM
486 REM
487 REM
488 REM
489 REM
490 REM
491 REM
492 REM
493 REM
494 REM
495 REM
496 REM
497 REM
498 REM
499 REM
500 REM
501 REM
502 REM
503 REM
504 REM
505 REM
506 REM
507 REM
508 REM
509 REM
510 REM
511 REM
512 REM
513 REM
514 REM
515 REM
516 REM
517 REM
518 REM
519 REM
520 REM
521 REM
522 REM
523 REM
524 REM
525 REM
526 REM
527 REM
528 REM
529 REM
530 REM
531 REM
532 REM
533 REM
534 REM
535 REM
536 REM
537 REM
538 REM
539 REM
540 REM
541 REM
542 REM
543 REM
544 REM
545 REM
546 REM
547 REM
548 REM
549 REM
550 REM
551 REM
552 REM
553 REM
554 REM
555 REM
556 REM
557 REM
558 REM
559 REM
560 REM
561 REM
562 REM
563 REM
564 REM
565 REM
566 REM
567 REM
568 REM
569 REM
570 REM
571 REM
572 REM
573 REM
574 REM
575 REM
576 REM
577 REM
578 REM
579 REM
580 REM
581 REM
582 REM
583 REM
584 REM
585 REM
586 REM
587 REM
588 REM
589 REM
590 REM
591 REM
592 REM
593 REM
594 REM
595 REM
596 REM
597 REM
598 REM
599 REM
600 REM
601 REM
602 REM
603 REM
604 REM
605 REM
606 REM
607 REM
608 REM
609 REM
610 REM
611 REM
612 REM
613 REM
614 REM
615 REM
616 REM
617 REM
618 REM
619 REM
620 REM
621 REM
622 REM
623 REM
624 REM
625 REM
626 REM
627 REM
628 REM
629 REM
630 REM
631 REM
632 REM
633 REM
634 REM
635 REM
636 REM
637 REM
638 REM
639 REM
640 REM
641 REM
642 REM
643 REM
644 REM
645 REM
646 REM
647 REM
648 REM
649 REM
650 REM
651 REM
652 REM
653 REM
654 REM
655 REM
656 REM
657 REM
658 REM
659 REM
660 REM
661 REM
662 REM
663 REM
664 REM
665 REM
666 REM
667 REM
668 REM
669 REM
670 REM
671 REM
672 REM
673 REM
674 REM
675 REM
676 REM
677 REM
678 REM
679 REM
680 REM
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM
1000 REM

```







```

119 NEXT X
120 HTAB HF: VTAB 17: PRINT " "
121 Y = PEEK (G) + PEEK (G) + PEEK (G) = PEEK (G)
122 VTAB 22: HTAB 3: PRINT "FLI", "EGE GESCHNAPPT! SCHMATZ", " " !!! "
123 FOR X = 0 TO 700: Y = PEEK (G): NEXT X
124 Z = Z + 1
125 IF Z = 11 THEN TI = TI - 50: BO = BO + 50
126 IF Z = 21 THEN TI = TI - 150: BO = BO + 150
127 IF Z = 31 THEN TI = TI - 300: BO = BO + 300
128 VTAB 24: HTAB 1
129 TR = TR + 1
130 PRINT "ZEITBONUS : "; BO
131 IF Z > 9 AND TR > 2 THEN PRINT " SONDERBONLS : "; SC + TR * BZ: ZEIT = ZEIT
+ TR * BZ: SO = SO + TR * BZ
132 PRINT
133 FOR X = 0 TO 40: PRINT "*": FOR Y = 0 TO 15: NEXT Y, X
134 RETURN
135 REM
136 VTAB 22: HTAB 1
137 PRINT " "
138 HOME: PRINT: PRINT
139 PRINT "DIE ZEIT IST UM : "
140 Q = Z / F * 100: Q = INT (Q)
141 PRINT: PRINT "ES WURDEN INSGESAM "; Z: " FLIEGEN IN "; F
142 PRINT "VERSUCHEN GEFANGEN."
143 PRINT: PRINT "DAS IST EINE TREFFERQUOTE VON "; Q: "%"
144 IF Z < 7 THEN PRINT: PRINT "BOGAP DAS TAPFERE SCHNEIDERLEIN WAR BEGGE
R."
145 IF Z = 7 THEN PRINT: PRINT "GENAU WIE DAS TAPFERE SCHNEIDERLEIN."
146 PRINT: IF Z > 7 THEN PRINT "BRAVO | "
IT SIND SIE ZUM TAPFEREN SCHNEIDER-LEIN DER NEUZEIT ERNANNT."
147 IF Q > 50 THEN PRINT "GUTE LEISTUNG !"
148 IF ZE > 1001 THEN PRINT "HERVORRAGENDE LEISTUNG !"
149 FOR X = 0 TO 1000: NEXT X
150 PRINT: PRINT: PRINT "MÜCHTEN SIE NOCH EINMAL SPIELEN ?"
151 GE" X$
152 IF X$ = "N" THEN HOME: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT " AUF WIEDER
GEHEN !" : PRINT: END
153 IF X$ < "J" THEN 151
154 HOME
155 GOTO 50
156 END
157 REM ADDRESSKOPF
158 HOME
159 FOR X = 1 TO 40
160 PRINT "*"
161 NEXT
162 FOR X = 1 TO 18
163 PRINT "*" : HTAB 40: PRINT " "
164 NEXT
165 PRINT "*****"
166 HTAB 5: VTAB 3
167 PRINT N$
168 HTAB 5: VTAB 6
169 PRINT "ALLE RECHTE BEI : "
170 PRINT: PRINT: PRINT: HTAB 10: PRINT "GERHARD RUNGE "
171 PRINT: HTAB 10: PRINT "FORSTSTR. 74 "
172 PRINT: PRINT: HTAB 10: PRINT "4200 OBERHAUSEN 14 "
173 VTAB 22: PRINT "FREIE SPEICHERPLATZE: "; FRE (0)
174 EN = PEEK (175) + PEEK (176) * 256
175 PRINT "PROGRAMMENDE: " : EN
176 PRINT "PROGRAMMLANGE: " : EN + 2048: " "
177 GET X$
178 HOME
179 RETURN
180 Z = Z + 1
181 PRINT Z
182 SAVE
183 GOTO 180

```

Chamäleon



**mcc Laden**  
**Micro Computer Christ**  
 Rathausstraße 4, 2300 Kiel  
 Telefon (04 31) 9 63 76

APPLE  
 ATARI  
 BASIC  
 Commodore  
 DAI  
 EACA  
 OSBORNE  
 SHARP  
 TANDY

**IHR GROSSER PARTNER  
FÜR KLEINE COMPUTER**  
**DATA BECKER**  
Merschwegersstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. 0211-310012

**Computerhaus Mast OHG**  
Friedrichstraße 84  
5860 Iserlohn

Vertragshändler

IBM PERSONAL COMPUTER

EPSON

7A TRIUMPHADER

HP HEWLETT PACKARD

Computer-Service

Microcomputer  
Software Drucker  
Literatur EDV-Zubehör

□ □ □

**GONSKI** Fachbücher +  
Fachzeitschriften  
für Mikrocomputer  
Gartenstraße 2-4 (Ecke Neumarkt)  
5000 Köln 1, Telefon (0221) 21 05 25

 **6630 Saarouis,  
Lothringerstrasse 9**

[illegible]

**Hobby-tronic'84**  
 August 1984  
 Messe München  
 und Freizeitanlagen  
**22.2. - 26.2. '84**  
 die Hobby- und Spielzeugmesse  
 West der Nationen in München

Z.B. mit Hardware (nur VC 30)		M-Spenden-Software	
• 601 K. Funk-Karte		• Datenbank-Kommunikation	08
• 1001. Fachbibliothek-Software	748,-	• Buchhaltung	08
• 40001. E-Marketing	220,-	• Finanz-System	08
• Statistik-Software		• Arbeitszeiterfassung	08
• 1001. 3D-Modell-Generator	74,-	• Statistik-Software	08
• 1001. 3D-Modell-Generator	74,-	• Marketing-Software	08
• 1001. 3D-Modell-Generator	74,-	• 1001. 3D-Modell-Generator	08

- Die 40 Zettel Karte
- Das Systemhandbuch zum  
Compendio Edition 97
- 1000 Anwendungsbeispiele

Hardware & Software  
Hindenburgstraße 186, 87318 Hainstadt  
☎ 0936 321-3 19 92

**Endlich**

AUS WEICH-MUL. PASSEND FÜR VC-20/C 64

DM 14,95

WS-WFBBE TEAM • LISTER DAMMS-7  
3 HANNOVER 1 TEL 0511 663103

-UR FLOPPY DM 27.50  
VERSAND PER AN + PUKU

The image displays a collection of 30 book covers from the W.D. Luther Verlag catalog, organized in a 5x6 grid. The books are as follows:

- Row 1:**
  - BASIC Sammlung 1 (Illustration of a mountain)
  - BASIC Sammlung 2 (Illustration of a landscape)
  - BASIC Sammlung 3 (Illustration of a landscape)
  - BASIC Sammlung 4 (Illustration of a landscape)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a person at a computer)
- Row 2:**
  - BASIC im Büro 1 (Illustration of a computer screen)
  - BASIC im Büro 2 (Illustration of a computer screen)
  - BASIC im Büro 3 (Illustration of a computer screen)
  - BASIC im Büro 4 (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen für Manager (Illustration of a person at a computer)
- Row 3:**
  - Fortbildung & Weiterbildung in BASIC (Illustration of a computer screen)
  - Fastsystem in BASIC und COBOL (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
- Row 4:**
  - Die große große BASIC Referenz- und Tabelle der 51 Dialoge (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
- Row 5:**
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)
  - Computer Grundlagen (Illustration of a computer screen)

At the bottom left, there is a large box containing the text "Die große große BASIC Referenz- und Tabelle der 51 Dialoge" and "Wolf-Dietrich Luther".

*Handleranfragen willkommen!*

**Multiplan** (deutsch!) für den  
**C 64** unter Commodore-BASIC  
(Solange der Vorrat reicht) **425,- DM**

(Solange der Vorrat reicht)




## KLEINANZEIGEN

Tauschig **ZF-Spectrum** Software  
 ist: an G. Tensch 2812 Hoya.  
 Deichstraße 40, T 04251/2355

**C-841** Wer tauscht Software u. Anleitungen? Egal, ob Kassette oder Diskette  
Thomas Raddatz, Schwenburgalle 140  
3180 Wolfburg 1 ☎05361/81110

Tausche **ZX-Spectrum** Programme  
☎ 02 04/763 1 (Ab 19 Jhr)

## Kontakt

**Neu: Commodore 64 User**   
 Information bei: u. E.b., Theresienhöhe 6B  
 B München 2 ☎ 089/5023659 oder  
 Roland Folor ☎ 089/2608311

**SINCLAIR BENUTZER CLUB**, mit sehr großer Software Bibliothek, SBC Turnersstraße 37 A 2820 Bremen 71

### Verschiedenes

Telefonanrufbeantworter Drahtlos  
Telefon, US-Telefon ☎ 0331 411179

Anverkauf Hard- u. Software  
interessante Info gegen Freumschlag  
J. Hall, P.O. Box 1928 9550 Modesto, CA

**ZK-Spectrum** - Schaltplan 5, -   
u.a. Ihrig, A. cast 3' 60/8 Neu-Sanduro

**Basic-Kurs WC 20 + WC 54**  
Kompact-Kurs I + II Teil mit Kassette  
zu verkaufen. Information: Rolf Freitag  
Kneipenaustraße 87, 4600 Dortmund /  
☎ 7231/825826 oder gegen

**HUBSCHE JUNGE DAMEN** aus  
nah u. fern suchen Briefwechsel.  
Freizeitgestaltung, Urlaub, Hei-  
rat etc. **Fotoprospekt kostenlos!**  
D. Rothe, 1 Berlin, Postfach 273/II



## IN LETZTER MINUTE

### Blüten am Ende

**Ginnisten 64**  
Neueste Spitzensoftware - über 500 Programmiere geg. Kostenbeitrag zu verkaufen. Auch Tausch möglich. Liste geg. RP M. Müller-Alteiser 632 4200 Oberhausen 1

COM 64 ●●● Programme Stück 3,- DM  
Info gegen Rückporto oder Casette mit  
30 Superprogrammen + Info = 40,- DM  
VC-20 ●●● 40 Modulprog. = 40,- DM  
Scheckbar (VN+5,-) H. Schmidt  
Mühlensstraße 85, 4005 Meerbusch 3

**C-44-** ca. 150 Programme günstig zu verkaufen, Info bei M. Hellwig  
1700 Hamm 1, Otto-Kraft-Platz 18

**TI 99/4A:** Bsp., Buchrechnen, Bundesliga, Spiele und diverse Programme, preiswerte Innovation gegen Rückumrechlag.  
B. Knebel, ulpengasse 16  
3171 Weyhausen, ☎05362/71187

**GBM 14 Software Tausch u. Verkauf ★**  
 T/Programme M. Lechard, Post-  
 ladernd, 7903 Ulm (Bückworte) ★

**12-20/64** Sulf. + Hardware Katalog  
gratis. A. Meisinger Electronic,  
Königswinterer Straße 116, 5300 Bonn 3

**Achtung UC-21 Besitzer:**  
Tausche und verkaufe Programme  
Info gratis  
D. Aufemuhl  
Postfach 72  
3303 Lohrleiden

● ● ● ● ● YC-20 Ioft ● ● ● ● ●  
● Super Softwaz zu Superpreisen: ●  
● 1 DM-4 DM, 3K-32K-Prgr. 400 ●  
● versch. Programme. Katalog gegen ●  
● Rückporto bei: Matthias Gartner ●  
● Schwa zwaidnrg49,751511mpn4 ●

**Welle 6-64 Fresko**  
Habe spritzen Sol wärm aus  
Ersand und USA. nie gegen  
0,80 Pfennig n Briefmarken  
Nantred Baumann, Pannoraimstraße 13  
7900 Ulm-Ermolen

**COM 84.** Über 400 Programme, Tausch o. Urkostenbeitrag Liste gegen Fr. 1,60 DM in Briefmarken, bei D. Winterberg Altbachstraße 12, CH-8305 Dietikon

★★★★★★★★★★★  
★ ZX Spectrum Super-Software ★  
★ Tia Qui (48K) - zur einf. ★  
★ Progr von Adventures 85 DM ★  
★ BETA BASIC (16 48K od. 4D. DM ★  
★ zus. Befehle + Funktionen f. ★  
★ den Spectrum DM 55, II ★  
★ SPECTEK FP-Compiler (1C/40K) ★  
★ (der bes. seiner Art) wan- ★  
★ delt fast alle Basic-Bef. in ★  
★ M-Code um, auch Strings und ★  
★ Fließkomma DM 99,- außerdem ★  
★ alle PGM aus dem Hause Softek, ★  
★ Informationen! Bestel. ungar ★  
★ JLTASOFT ★  
★ Kemperweg 167 4 Düsseldorf 12 ★  
★ ☎ 02 1/278336 ★

★★★★★★★★★★★

**TJ-98/4A: Superspiele** in Ex-Basis  
Aufw. Spanisch L. Spaß Top d K  
Da zeigt dir TJ was er kann !  
Und er kann mehr als Sie denken!  
Von Froger bis Defender! ab 8 PM  
Ausföhr. INFO (Rückp. E Wallar)  
Portengartenweg 57 5230 Frankfurt 80

VC-20-23-51 Progr. hat A. Oldenburg  
Lange Straße 47 2190 Cuxhaven 12

**Spectrum:** 48K 2 schnelle Bildschirmspeicher Kass. 15.- DM, Lovetickanschluß alle Spiele, 7 Funk, komplette Einbaueinheit 30.- DM (Schick/Schick)  
Hans Nopp, 1. Brunn 21, Weststraße 4

■ ■ ■ C-14 1A Software superbilling  
■ Umfangr Liste 1 DM BM IG-Soft  
■ ■ ■ Hamburgersr 35 6265 Rosbach ■

## Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

An Homecomputer  
Westring 59c  
Postfach 629  
3440 Eschwege

Name und Adresse

Abn-Nr

Unclassified

Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt.

## Output

Unter der Rubrik „Kleinanzeigen“ veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.

**Preise für „Kleinanzeigen“:**  
Private Gelegenheitsanzeige  
je Druckzeile 5 — DM inkl.  
MwSt. Chiffregebühr je Anzei-  
ge 10, — DM

Gewerbliche Gelegenheitsan-  
zeige, 6 Druckzeile 7 — DM inkl.  
MwSt. (dürfen nicht unter Chif-  
fre erscheinen)

☐ Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

[illegible]

Zutreffendes ankreuzen

suche ☐ Software  
biete an ☐ Software

Seite ☐ Hardware  
Seite 20 ☐ Hardware

☐ Tausch      ☐ Versch.  
☐ Kartelle      ☐ Erhöht







# KLEINANZEIGEN

**TICOM TOP SP EL** Anwendungsprogramme für den **TI-80/4A** Super Preise Katalog bar 3. Tönen, Buchenweg 7, 4178 Kavelaer 5

Arcadegames für **VC-84** + **TI-80** auf Kassette oder Diskette, Liste 1,- DM in Briefmarken, anfordern bei Michael van den Noord, Rojantergestr 14 4100 Duisburg 12

Sie suchen preisgünstige Software für Ihren **TI-80/4A** oder **CBM-64**? Ausführliche Info gegen 1,- DM. Riegert, Schlosshofstr 5, 7324 Eichenhausen

**VC-84** verkaufe gesamte Software wegen Wechsel ca. 120 Progr. + Spiele Preis VB 200,- DM, 0231/486818

**CBM-64** Software! Aktuelle Super-Episoden und sonstige TOP Programme Info 1,- DM! Auch Tausch! Scholz, Kaiserstraße 35b, 5000 Köln 30

● **TI-80/41** ● **Super-Software** ●  
● Info-Liste gratis bei T. Chmielewski ●  
Genter Straße 62, 4260 Oberhausen 4

Neue Spiele aus England für **CBM 64**, **Spectrum** u.v.m. eingetroffen. Z. B. '89 **CBM 64**: The Hobbit 78, CM, Crazy Kong 28,- DM für **Spectrum**: Frogger 25,- DM Crazy Kong 25,- DM, Transylvanian Tower 28,- DM Gesamtliste gegen 2,- DM in Briefmarken, ComputerTyp annehmen! Bei DB, P.O. Box 1308, 4830 Gilsloh 1 oder 0524/27737 tagsüber

**VC-20** verkaufe meine Modulsammlung auf Kassette (3K-Erw.) Z. B. Pui-Man, Golf, Schach, 40 St. zus. 50,- DM 02160/2 58, nach 18 Uhr

**VC-84** Software Tausch o. Unkosten A. Janssen, Frankenstraße 5B, 4240 Emmerich, 02822/52553

**DOPPELKOPF** können Sie jetzt mit Ihrem **VC-20+16K** oder **VC-64** spielen. Der Computer ersetzt 3 Mitspieler. Kassette 20,- DM Disk 25,- DM. Näheres unter 0251/391991 ab 18 Uhr

**ZX-81** Programme hat A. Oldenburg, Lange Straße 47 2190 Cuxhaven 2

● ● ● **CBM-64** ● ● ● **CBM-64** ● ● ●  
**CBM-64** Software: Sehr billig und schnell. Über 400 Programme, Gratis-Info bei: A. Mondovics, in den Weibern 22 7840 M. Ilheim

■ 50 sehr gute Spielprogramme ■  
■ mit Urheberrecht Original als ■  
■ England, zusammen nur 89,- DM ■  
■ für **VC-20**, **CBM-64**, **Oric**, **Spectrum**, ■  
■ **Atari**, **Dragon**, **ZX-81**, **BBC**, **Apple** ■  
■ Micro Computing, Durrstraße 91 ■  
■ 5000 Köln 1, 0227/125200 ■

## Biete an Hardware

★ ★ **VC-20+3K+Spitzensoftware** ★ ★  
günstig abzugeben. Preis nach VB 06851/3714

**TI 80/4A** + Ext. Basic + Rec. + 119 F. Erz, Feldstraße 11, 5555 Merbach 08533/4897 nach 18 Uhr

**VC-20** ● **VC-64** ● **VC-20** ● **VC-64** ● **VC-20**  
**VC-20** 3-fach Modulsadapter 85 DM  
**VC-20** 8K RAM Erweiter.-Sch. 115 DM  
**VC-20** 40/80 Zeichenkarte 229 DM  
**VC-20** SLIPER TOOL MODUL 119 DM  
Schnell Save + Programmier-Modul mit 25 neuen Basicbefehlen und 0 x schnell. Kassette, Floppyzeit **VC-20** 64K Erweiter. Vollschalt. **VC-20/64** Mithorverstärker 19 DM  
**VC-20/64** Recorderinterface 35 DM  
**VC-20/64** Plotterjoystick 44 DM  
**VC-20/64** Dauerschuß-Interface Dauerfeuer f. jeden Joyst. 53 DM  
Jatarkassetten C60 Stoc. 1,30 DM  
Stecker, Paddle, Stautschulzh. usw. Spiele + Programme 3 DM  
Hard/Software Info für 2 DM  
Lieferung nur per Nachnahme **MÜKRA**, Rixdorfweg 15, 1 Berlin 45

**ELEKTRONIK-BAUTEILELISTE** mit SLIPERPREISEN! Gegen 0,80 DM Rückp. Commander 6 64 Teilzahlungspl. mon. 77,- DM, Commander EX-64 Teilz. Pr. mon. 249,- DM näheres bei Elektronik Versand, Haselgraben 17, 7912 Vöhringen

Wegen Systemwechsel **VC-20** + Erweiterungsmodul + 3K-RAM + 16K-RAM + 64K Platinen + 40/80 Zeichen-Platinen - 24 Syntax-Kassetten, VB 900 DM 0624/27474

**TI-80/4A** + Ext. Basic + Rec. + Kabe. + 2 Joysticks + Pac-Man Modul + 60 Programme + Bücher zu verkaufen bei Peter Navarro-Ecker, Hauptstraße 39 7613 Haßloch, VB 750,- DM

Verkaufe **VC-20** mit 8K und 16K RAM Spielsoftware, Basic-Anwender-Handbuch Preis 600,- DM Achim Maurer, Schneewittchenweg 23 3000 Hannover 1, 051/699331

Verk. wegen Systemwechsels 3 Monate alten **ZX-81** + 32K-Software + Zucrer für 275,- DM Peter Eackmann, Höpker-Aschhoff-Weg 5, 4900 Herford

**TI-80/4A-Peribox** - 32K RAM Erweiter., +Ext. Basic + 3 Module (Schach Pars. u. 1) + Rec. + Joystick + Defek. Konsole + 12 Handbücher f. diverse Kassetten VB 1500 DM ■ Fibler, 0224/331889 Hauptstraße 49, 5206 Siegburg, 20 Uhr

■ **ZX-81** Katalog 1 ■  
■ 16K RAM 35. ■  
■ 64K RAM 135.- ■  
■ Sprach Synthesiser 110.- ■  
■ FORTH 30.- ■  
■ **ZX Spectrum** Katalog 2 ■  
■ 32K RAM 39. ■  
■ Sprach Synthesiser 140. ■  
■ Centronics-Interface 120.- ■  
■ FORTH 30.- ■  
■ PIC 60.- ■  
■ Birna-Elektronik 04624/8728 ■  
■ Meisterweg 5, 2382 Kropp ■

**TI-80/4A** + 4 Module + Joysticks + Record. + Ext. Basic + Programm + Literatur Laser 210 + 16K RAM VB 350, A/B 700. Nino Bassone, 3813 Witten (Rur) 02302/48282, von 12-15 Uhr

**ZX Spectrum 48K** + viel Software 5 Monate alt, Preis VB, 06836/3110

**ZX 81** + 16K + Tastatur + Softw. + Bücher + 3 Monate Garantie, VB 320 DM Ab 20 Uhr, 0711/633874

**VC-20** Progr. und Erw., Liste + Gr. Progr. M. Holzmann, Postfach 407, 4254 Baitrop

**Spectrum 48K** + d! Handbuch + Literatur + Recorder + viel Software für 500,- DM (Komplet.) Frank Drousek-Fischer Am Hardwald 20, 6474 Ortenberg 1

**TR380 Komplex** - Rec. + 20 Maschi. P. NP1100 VB 700 DM Ref. 0714/15781

**ZX-81/16K** - Gr. Fast + Software (M. Corner Toolkit, Pac-Man, Space Invaders, Simdos) 250,- DM, 08166/239

**ZX-81** + 64K + Software + Bücher für 420,- DM. Genaue Info: Hans Rupp, Talblick 15, 8411 Lappersdorf

**ZX-81** zu verkaufen, 06026/6262

**ZX-81** + 32K RAM (Mem.) + Gr. Fast (Mem.) + 98 Progr. (7 R. Frogger) = 360 DM W. Schütze, Werltersstr. 6, 2991 Lapp

● **Spectrum** ● **Spectrum** ● **Spectrum** ●  
● Erw. 48K, 89 DM, 2.80K, 189 DM, pro ●  
● grammarb. Joyst. - Interf., 119,50 DM ●  
● Interf. (wie Komplex), 52,50 DM ●  
● Quicksh. Joyst. 39,50 DM, Comp. Joyst. ●  
● 29,50 DM, Light Pen, 84,50 DM, Procl. ●  
● Tsalotur m. Zwi. Laxl., 188,50 DM ●  
● Info cedex 2,50 DM, Preise + P + NV ●  
● Heinz Meyer, Rahsstraße 58 ●  
● 4060 Viersen 1, 02162/22964 ●

● **Spectrum**: Hardwarepläne für Video, Fernsehion, Spectrum, 480K Erw. (er 20,- DM 'Schein') + Porto. ●  
● Software-Tausch 48K Progr. 8nel ●  
● an P. With, Kraimondor 22, 4350 ●  
● VG1, 02131/666242 ab 10 Uhr

Verkaufe: **ZX-81** 100,- DM, 16K-Byte Spectrum (Memutech) 100,- DM, Super-Moving Keyboard 200,- DM, Soundbox 100,- DM, Schreibl. am Deter Adam, Mosestraße 4, 5559 Hatten

## ● T19 ● T19 ● T19 ● T19 ●

### Super-Software in TI-BASIC

**SPIELE:**  
Schachsuche 15,- DM  
BANDI 15,- DM  
org. BLACK-JACK 15,- DM  
Snake and Flies 15,- DM  
Surround & Connect 15,- DM  
Deadly Rooms 15,- DM  
UFO 15,- DM  
Stars-Wars 12,- DM  
TI-MAN 12,- DM  
Black Robot 12,- DM  
Raidel 12,- DM  
Don-Bop 12,- DM  
Laser-Fight 12,- DM  
Lander 12,- DM  
Dracon und Drider 12,- DM  
Tennis 12,- DM  
New-Horse-Race 12,- DM

### HILFSPROGRAMME - DM

Unterprogramme 1 15,- DM  
Unterprogramme 2 15,- DM  
Screen Print 12,- DM  
echter Kleinbuchstaben 15,- DM

Versand gegen Vorkasse oder Nachnahme (zzgl. Porto u. Gebühr) Große Liste gegen Freiumschlag! R. + E. SOFI - 04234/225 (n. 10.00 h) Auf dem Kamp 5 - 5761 Langenrath

**TI-80/4A** verkaufe neues Floppy ntam 599,- DM, sowie Steuerkarte 338,- DM, Volker Weitz, Langenbucher Str. 379 4352 Ierten 6, 0209/623474

## Suche Software

Suche für **C-64** AFU-Programme, z.B. Lock, CW, Pulzeichen, Daten und Ann.-Richtung, Röckner W. Petersen-St. 37 3510 Kassel

Suche Mini-Memory-Modul für den **TI-80/4A** 05303/4348

**VC-64**: Suche Mosserprogramm auf Diskette. Silvia Friedlin, Ahornstraße 24, CH-4055 Basel/Schweiz

## Schreiben Sie Programme?

Wenn JA dann treffen Sie doch mit uns eine Vereinbarung! Wir interessieren uns für alle Homecomputerprogramme Stefan Bogaska, Austromstraße 59, 2940 Wilhelmshaven

Suche laufend Software zum Wiederverkauf! Software Versand B. Gross, Westheim 38 8400 Regensburg, 0841/24008

## Suche Hardware

Suche **VC-64** günstig zu kaufen. Bis 500 DM 0821/528752

**TI-80/4A** Suche RAM Erweiterung 30 KRAM und RS232 für Modul-Box, nehme billigstes Angebot, A. Krauss, Postfach 630343, 6000 Frankfurt/AM 63

**VC-84** + Floppy günstig. Zsch. Friedholstr 30, 4937 Lage 05232/61102 o. 7651

Für **TI-80/4A** Peripherie Box und Drucker 05084/3578

Suche **ZX-Spectrum** 16 oder 48K 04108/60922

Bausatz-Modu für **TI 80/4A** Dringend gesucht! Angebote an F. Heuer, Mallasche Straße 89 4600 Dortmund 1

Für **TI 80/4A** Joystick und Extended Basic und Software auf Kassette 08131/672269

Suche Drucker für **VC-20** 0641/47785

## Tausch

● **Tausche VC-64 Programme** ●  
Info 50 DM ● Christian Wöhler, Montzstraße 70, 4300 Essen 1

● ● ● **C-64 Software** ● ● ●  
● Super MSP Spiele, Compila. etc. ●  
● Umfangreiche Liste 1 DM Freimark ●  
● k. Lorenz, Friedewald Straße 32 A ●  
● ● ● 6430 Bad Hersfeld ● ● ●

**C-64** Softwaretausch: 040/636818

Tausche Spectrum-Software, M. Braun, Memmingerstraße 39, 7910 Neu-Ulm







**Solkash-Grafik-Printer** 8P-00 A  
viele Schnittstellen 04171/71351

**ZX-81** + 64K + 2A-Nutzer + Software +  
steil + Programme (NP 980 - DM) für  
VB 450 - DM 0291 1582  
Nur Werktags ab 16 Uhr

#### Verschiedenes

Daten + Musikkassetten 1 Qualität  
5-fach verschr. 10er Pack mit Boxen,  
Da ancas C10 = 5 - VC20 = 16 - VC30 =  
17 Musikass. Größe 660-33 - C50 =  
44 - Bestell. unter DM 30,- plus 3,- Porto  
A. Jansen, Fahrenkrön 49, 2 - Hamburg 71

**Drucken für Sie TI-99 Programme**  
für 10 DM. Cass. oder Disk + Scheit  
an R. Poes. Oktober 60. 4100 Duisburg 17  
Auch Hilfe bei Fehleruche möglich

**Achtung C-64 Anwender** Bitte wegen  
Systemwechsel meine gesamte Soft-  
wareammlung auf Disk/Kass. an, pro  
Disk/Kass. 50,- DM circa 20 Spiele  
pro Stück, Bezahlung in bar oder per  
Scheck circa 50 Disk mit der neuesten  
Software, nur gute Programme, schnell  
zugreifbar, Peter Biel, Am Bahnhof 1A,  
6436 Schenkensiefen

**TI-99/4A** Programmschutz-Knackern  
Diskettenschutz-Knackern kein Problem  
Jede Diskette voller Spiele in Basic/  
Ex-Basic/Maschinensprache 50,- DM. TI-  
99 + Ex-Basic 100,- DM. Pascal 100C.  
Sprach 100, DM. Datenverw. 100 DM.  
Editor/Assembler 100 DM. TI Invader 4C,  
nach 15 Uhr, bei 0209/620474



#### Tausch

Tausche **Applesoftware** in Raum  
Frankfurt, H. Winter, 0611/514943

**VC-84**, 30 Spiele nach Anh. 49 DM  
gratis Info Postfach 291 4290 Bochol

●● VC-20 ● VC-20 ● VC-20 ● Tausch  
MS-Soft, Vart-Bogh-Str. 12, 6500 Mainz

●● ZX Spectrum Software auch ●●  
●● Reside Programmhauswahl ●●  
●● Liste bitte an: P. Bischof ●●  
●● Schenkendorfstr. 8 5 Köln 80 ●●

#### aus HC 9/83

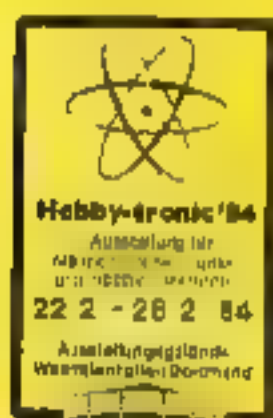
**TI-99/4A** K 10,-DM  
Spieleautomat  
Parschke-Sprunges

**ZX-81** K 12,-DM  
64 Kbit 80  
Maschinen-Programmierer  
Schwarzes Loch

**Commodore 64** K 10,-DM  
Welttraumschlacht  
Willwasse

**VC-20** K 12,-DM  
Joypainter  
Survival  
Star Tramp

**Apple II** D 16,-DM  
Kugelnabyrinth  
Garten



#### aus HC 10/83

**Commodore-64** K 12,-DM  
Phoenix  
Invaders  
Falschm

**Apple II** D 16,-DM  
Herkulter Attack  
Karylon

**TI-99/4A** K 10,-DM  
Kniffel  
Malerkammer

**ZX-81 16K** K 12,-DM  
Memory  
Lil  
Drakulas Diamanten

**Spectrum 16K** K 10,-DM  
Ufo  
Lil

**TRS-80** K 10,-DM  
Quadrato

**VC-20** K 10,-DM  
Skipping  
Einsiedler

**Dragon 32** K 10,-DM  
Chip Out  
Säulen

#### aus HC 11/83

**TI-99/4A** K 10,-DM  
Poker  
Backack

**ZX Spectrum** K 10,-DM  
Supermim  
Hauswirtschaft

**ZX 81** K 10,-DM  
3-D Highway-Race  
Chikago

**Apple II** D 16,-DM  
Pyramid Builder  
Survival

**Commodore-64** K 12,-DM  
Laser Force  
Jump Men  
Autorenrennen

**VC-20** K 10,-DM  
Programmspeicher  
Demon Attack

**TRS-80** K 10,-DM  
Schiffe versenken  
Nau Mau



#### aus HC 12/83

**Commodore-64** K 12,-DM  
Flot  
Spukschloß  
Frailboard

**TRS-80** K 10,-DM  
Serpents

**VC-20** K 12,-DM  
Spade-Zap  
Texas-Kid  
17 + 4

**Apple II** D 16,-DM  
Sprite-Designer  
Panzerjagd

**Dragon 32** K 10,-DM  
Grand Prix  
Panzerjagd

**ZX-Spectrum** K 10,-DM  
Eugen

**ZX-81** K 10,-DM  
Astro Jäger  
Snake

**TI-99** K 10,-DM  
Vokabeltraining  
Hangman

#### aus HC 1/84

**VC-20** K 14,-DM  
Jame  
Roulette  
Computer Blues  
Mad Boogy  
Goo Rock

**C-64** K 12,-DM  
Odyssey  
Galaktika  
Heli-Command

**ZX-81** K 10,-DM  
Orion  
Antares

**ZX-Spectrum** K 10,-DM  
Ornampferschlacht in der  
Badekammer  
Grafik Generator

**TI-99** K 10,-DM  
Raumschiff Enterprise  
Cater N'Gogo

**Apple II** D 16,-DM  
Spider  
Walstreet

**Dragon 32** K 10,-DM  
Hireball  
Frogknacker

**IBM** K 10,-DM  
Munchman

#### aus HC 2/84

**Atari** K 10,-  
Location

**C-64** K 12,-  
Hohle  
Lander  
Blumenschießen

**VC-20** K 12,-  
Nager  
Seeschlacht  
Star Wars

**TI-99** K 10,-  
U-Boot  
Car-Racing

**Spectrum** K 10,-  
Pferderennen  
Laser

**Apple II** D 16,-  
Chamäleon

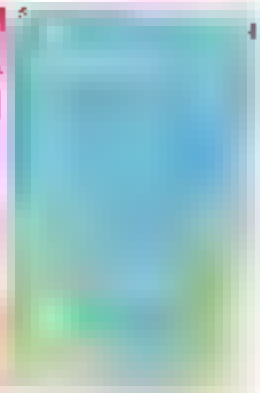
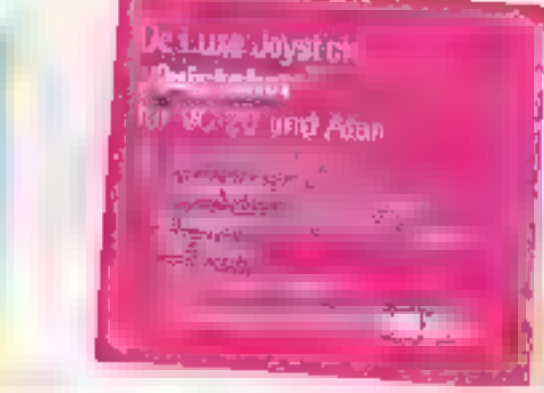
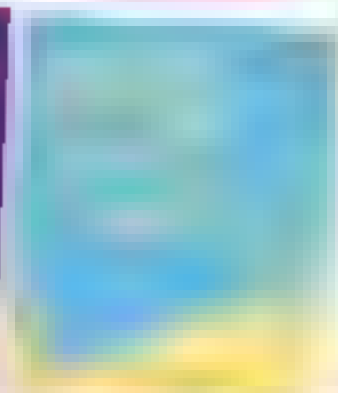
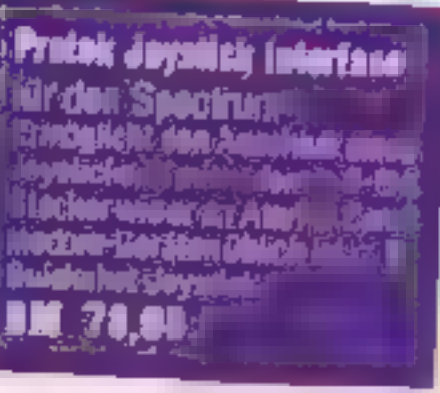
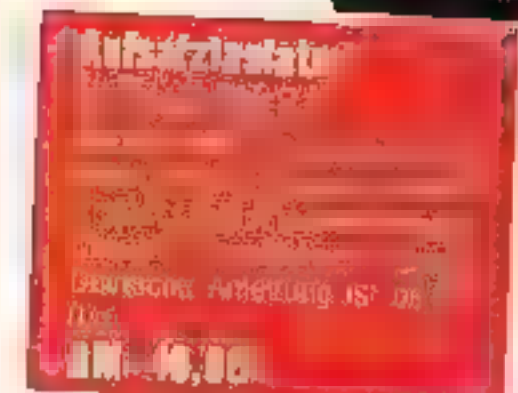
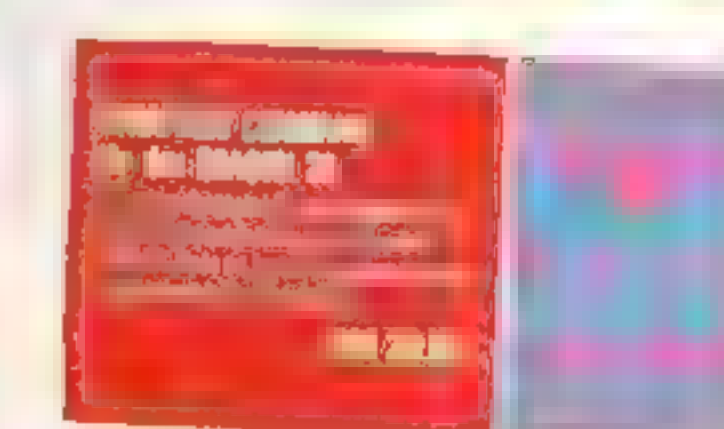
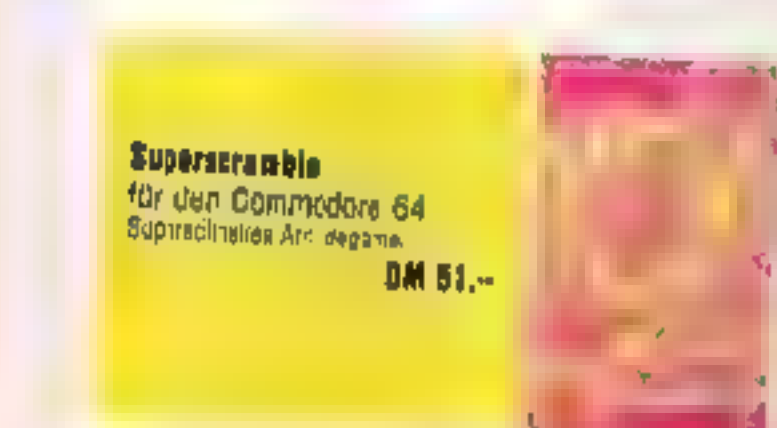
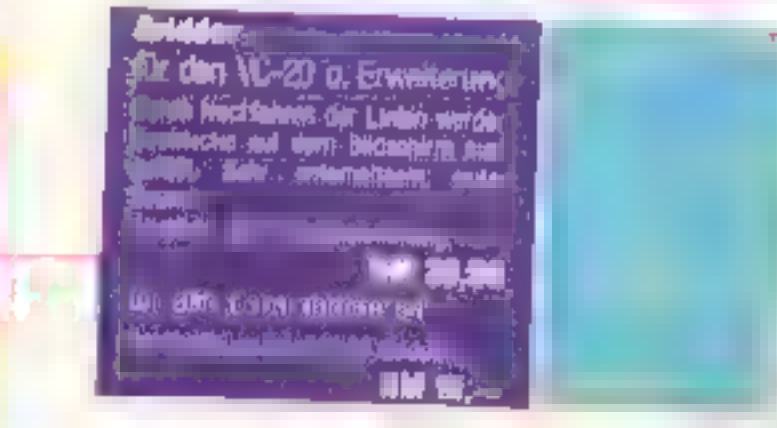
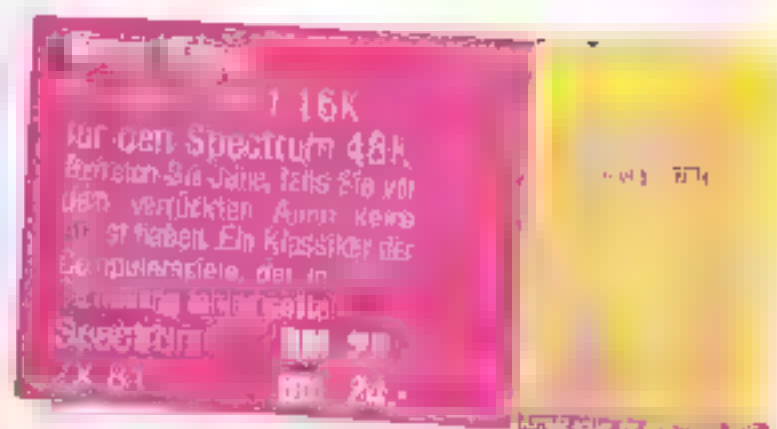
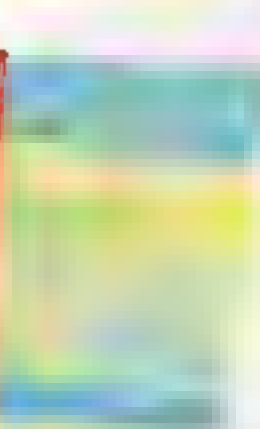
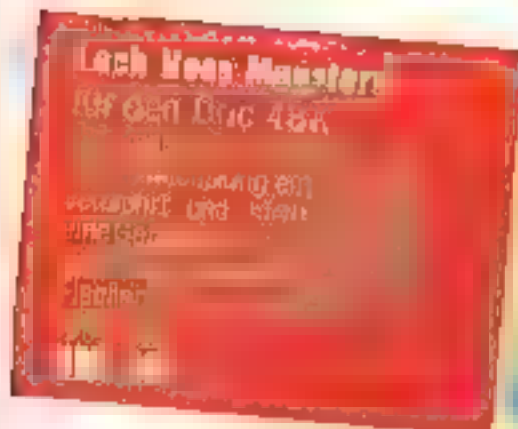
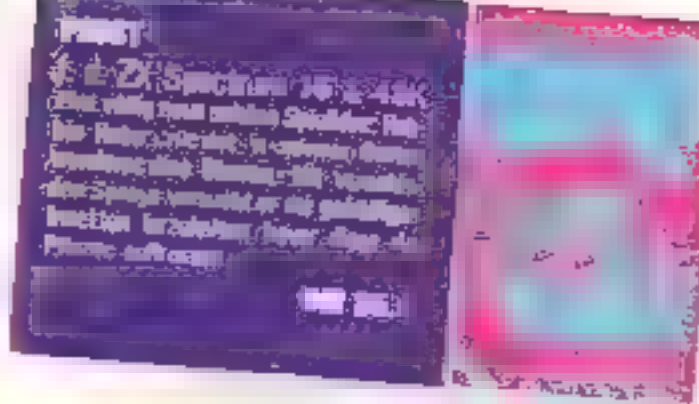
**ZX-81** K 10,-  
Magentid  
Break Out





**MAGIC MINER**  
für den ZX Spectrum  
Einfach ist, was zählt in  
verlassenen Steinwerk zu sein  
von einem Stein zu  
jeweils nächsten gelangen muß.  
Die Grafik ist so vielfältig  
wie bei keinem anderen Spiel.  
Ein Programm, bei dem selbst  
das zusehen einen Spaß  
macht und das bei jedem  
Spielbeginn eine neue Welt

DM 45,-





Neues vom

Piman

WICOSOFT

präsentiert

Das AUTOMATA UK Ltd. Programm aus England.

### Uncle Groucho

für Spectrum 48K

Ein neues, spannendes Adventure von den Pimania-Leuten. Mein Name ist Uncle Groucho, gewinnen Sie eine dicke Zigarre.

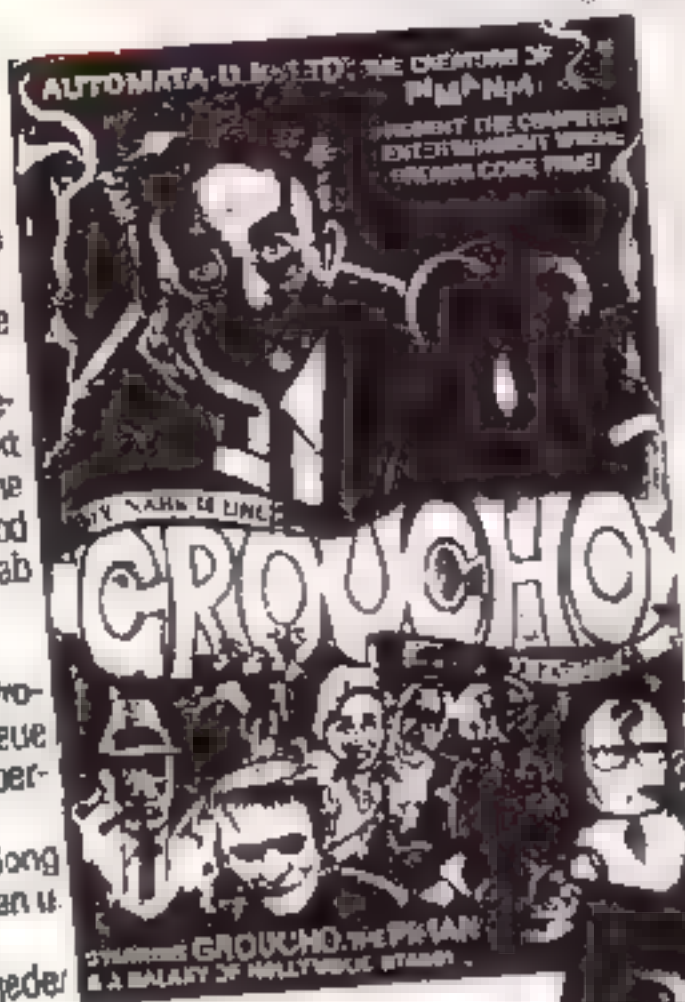
Der erste, der den bisher unbekannten Onkel Groucho korrekt identifiziert, erhält als Belohnung eine Reise für 2 Personen nach Hollywood und zwar mit der Concorde ab London.

Toit, was?

Wie das legendäre Pimania-Programm, so ist auch das neue Adventure voller Gags und Überraschungen.

Auf der Rückseite wieder ein Song mit "Lady Clair Sinclair, The Piman u. Gerry mit der Gruppe Atric's"

Ein Spitzenprogramm, das jeder Piman-Fan haben muß!



DM 48,- BUNNY plus E.T.a.

für jeden / X Spectrum  
Two unterschiedliche Spiele auf einer Kassette. Auch bei 1 Ja sind Englischkenntnisse von Vorteil

DM 19.50

### BEST POSSIBLE TASTE

für den ZX-81 1K

Das Beste möglich für den 1K ZX-81!

30 Spiele auf einer Kassette!  
Horoscope, Bad Spells, Der Kutter, Aene, Kick The Bucket, Horserace, Royal Flush, Flunny Valentine, Pox, Dole, Stork, Growing Up, Life Support, Simbung Dice, Farries, Find The Number, Reagan, Crystal Ball, PS and OS, Genesis, God, Noahs Ark, Plagues, Goliath, Jonah, Merry Christmas, Lies

DM 19.50



### Morris meets the bikers

für ZX-Spectrum 16/48K

Piman in Aktion! Eine lustige Verfolgungsjagd von einer Ebene in die nächste. Der kleine Morris muß sich gegen die wilden Rocker behaupten um durch alle neun Etagen in die Freiheit zu gelangen. Ein weiteres friedfertiges Spiel für alle, die gerne fröhlich sind. Auf der Rückseite ein weiterer original Piman-Song.

DM 41,-

### DRAGON SPECTRUM

DODDLES & DETROS

A PAGE OF BRILLIANT  
ACTIVELY IMAGINATION  
MOODS PERFECT FOR  
THE BOYS & TRADE ALIKE  
PULL  
SELF TEACHING COURSE  
NO USE OF SPARE  
PROGRAM COMPLETE WITH  
5 APPLE POLY. INSTRUCTIONS

TO BEYOND TEACHING  
USER-INSPIRED GRAPHICS  
PROGRAM PLUS A HILLAR  
IN A SERIES OF BEANS.  
DATE SYMBOLS. PULL IN  
ONCE UPON A SPYDER  
ARABIC MATHS CHECK  
FOOTBALL SPEEDY  
HARSH VANGUARD AND  
DIVERSITY MORE FOR A  
BE TALK OF A DAY

Ein Paket brillanter und omatischer Demoprogramme. Perfekt für Heim und Geschäft.  
Plus Lehrprogramm zum Selbsterlernen von Grafiken.  
Verhandene Zeichensätze 28 Griechisch, Russisch, Hebräisch, Arabisch, Math, Schach, Fußball, Invaders, Pacman, Frogger, usw. Hunderte weitere durch einfache Kombinationen leicht zu erzeugen.

DM 19.50



### PIMANIA

für / X 81 16K

für / X Spectrum 48K

für Dragon 32

Das legendäre Adventure aus England. Bisher ist es noch niemandem gelungen, Pimania zu beenden. Zu lösen. Die meisten dieser Vorgänge verspricht der Hersteller einen Preis von 1000 £ (1 zu 2400 £ - DM 1000) zu zahlen. Pimania ist nicht nur ein Canons Song und Tunes.

Beschaffen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge ungewöhnlicher, geheimnisvoller Dinge. Du darfst das Spiel, wieder spielen, wenn du kannst, nachdem du fertig gekommen bist. Wie die englische Computerszene hat PIMANIA zum besten Adventure, das jemals für Sinclair und Dragon entwickelt worden wurde.

Auf der Cassette Rückseite der Original Pimania Song mit Clair Sinclair.  
Englischkenntnisse sind notwendig!

DM 39.50

### Gehen Sie in das Gefängnis

für Spectrum 48K



Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht!

DM 41,-





Ultimate Jumping Jack	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
Imaging Arcadia	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
Softok Monsters in Hell	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
Automata Morris meets the bikers	ZX Spectrum 16/48K	41.00 DM
FEUG BYTE Mamie Miner	ZX Spectrum 48K	45.00 DM
FSS Light Cycle	ZX Spectrum 16/48K	25.00 DM
FSS Deep Space	ZX Spectrum 48K	25.00 DM
Melbourne The Hobbit (Kass. u. Buch)	ZX Spectrum 48K	78.00 DM
Melbourne Penetrator	ZX Spectrum 48K	37.00 DM
Ultimate PSSST	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
Ultimate Jelpac	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
Automata Pimania	ZX Spectrum 48K	39.50 DM
Automata Spectacular	ZX Spectrum 16/48K	19.50 DM
Automata Bunny & E.T.a.	ZX Spectrum 16/48K	19.50 DM
Wicoso i Tarzan	ZX Spectrum 16/48K	25.00 DM
Wicoso i Adventurers Nightmare	ZX Spectrum 48K	32.00 DM
Wicoso i Scharzsche im Irrgarten	ZX Spectrum 48K	37.00 DM
Wicoso i Flipper	ZX Spectrum 48K	32.00 DM
Wicoso i Teufelsfahrer	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
Romik Shark Attack	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
Romik Color Clash	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
PSS Star Trek	ZX 8116K	24.00 DM
PSS Crazy Kong	ZX 8116K	24.00 DM
PSS Hopper	ZX 8116K	19.50 DM
Romik Galactic Trooper	ZX 8116K	29.00 DM
Romik Super Nine	ZX 811K	39.50 DM
Automata Best possible taste	ZX 811K	19.50 DM
Automata Pimania	ZX 8116K	39.50 DM
Automata Pimania	Dragon 32	39.50 DM
Automata Pimania	Dragon 32	19.50 DM

1  
2  
3  
4

VC1030	Terminal Gridder	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP4040
VC1038	Romik Shark Attack	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP4012
VC1034	Romik Multisound Synthesizer	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP4017
VC1037	Romik Moons of Jupiter	VC-20 m. E.	39.50 DM	SP4034
VC1035	Romik Martian Raiders	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP1002
VC1031	Romik Space Attack	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP4010
VC1010	Romik Sea Invasion	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP4022
VC1009	Romik Space Fortress	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP4009
VC1006	Terminal Scramble	VC-20 o. E.	39.50 DM	SP4024
VC1002	Sundlock Jumpin Jack	VC-20 o. E.	45.50 DM	SP4000
VC1003	Wicosoft Der Fluch des Pharaos	VC-20 + 16K	19.50 DM	SP4001
VC1021	Imagine Arcadia	VC-20 o. E.	32.00 DM	SP4007
VC1036	Postern 3-Deep Space	VC-20 Comm 64	45.00 DM	SP4006
VC1023	Livewire Gridtrap	VC-20 o. E.	45.00 DM	SP4005
VC1030	Romik Zorgons Konglom	VC-20 + 8K	39.50 DM	SP4025
VB2010	Interceptor Krazy Kong	Commodore 64	45.00 DM	SP4026
VB2011	Interceptor Frogger	Commodore 64	42.00 DM	SP4027
VB2007	Interceptor Panic 64	Commodore 64	42.00 DM	SP4028
VB2012	Interceptor Star Trek	Commodore 64	45.00 DM	SP4029
VB2004	Melbourne Hungry Horace	Commodore 64	48.00 DM	SP4030
VB2001	Engl. Software Superfont	Commodore 64	38.00 DM	SP4031
VB2000	Engl. Software Spritemaker	Commodore 64	38.00 DM	ZX3005
VB2002	Terminal Superscramble	Commodore 64	51.00 DM	ZX3007
VB2003	Terminal Gridder	Commodore 64	51.00 DM	ZX3004
VB2005	Romik Dickys Diamonds	Commodore 64	45.00 DM	ZX3006
VB2006	Bubble Bus Hustler	Commodore 64	41.00 DM	ZX3000
VB2009	Melbourne The Hobbit	Commodore 64	78.00 DM	ZX3001
VP4008	Automata Gehen Sie in das Gefängnis	ZX Spectrum 48K	41.00 DM	ZX3002
VP4003	Automata Groucho	ZX Spectrum 48K	48.00 DM	DR5003
VP4019	PSS Krazy Kong	ZX Spectrum 48K	79.00 DM	SP4006

11

VC1030	Terminal Gridder	VC-20 o. E
VC1038	Romik Shark Attack	VC-20 o. E
VC1044	Romik Multisound Synthesizer	VC-20 o. E
VC1047	Romik Moons of Jupiter	VC-20 m. E
VC1055	Romik Martian Raiders	VC-20 o. E
VC1061	Romik Space Attack	VC-20 o. E
VC1010	Romik Sea Invasion	VC-20 o. E
VC1069	Romik Space Fortress	VC-20 o. E
VC1066	Terminal Scramble	VC-20 o. E
VC1062	Sumlock Jumpin' Jack	VC-20 o. E
VC1063	Wicosenit Der Fuch des Pharao	VC-20 + 16K
VC1021	Imagine Arcadia	VC-20 o. E
VC1036	Postern 3-Deep Space	VC-20 Comm 64
VC1023	Livewire Gridtrap	VC-20 o. E
VC1030	Romik Zorgons Kongdom	VC-20 + 8K
VB20 0	Inteceptor Krazy Kong	Commodore 64
VB20 1	Inteceptor Frogger	Commodore 64
VB2007	Inteceptor Panic 64	Commodore 64
VB20 12	Inteceptor Star Trek	Commodore 64
VB2004	Melbourne Hungry Horace	Commodore 64
VB2001	Engl. Software Superfont	Commodore 64
VB2000	Engl. Software Spritemaker	Commodore 64
VB2002	Terminal Superscrumble	Commodore 64
VB2003	Terminal Gridder	Commodore 64
VB2005	Romik Dickys Diamonds	Commodore 64
VB2006	Bubble Bus Hustler	Commodore 64
VB2009	Melbourne The Hobbit	Commodore 64
VP4008	Automata Gehen Sie in das Gefängnis	ZX Spectrum 48K
VP4003	Automata Groucho	ZX Spectrum 48K
VP4012	PSS Krazy Kong	ZX Spectrum 48K

11

VC1030	Terminal Gridder	VC-20 o. E
VC1038	Romik Shark Attack	VC-20 o. E
VC1044	Romik Multisound Synthesizer	VC-20 o. E
VC1047	Romik Moons of Jupiter	VC-20 m. E
VC1055	Romik Martian Raiders	VC-20 o. E
VC1061	Romik Space Attack	VC-20 o. E
VC1010	Romik Sea Invasion	VC-20 o. E
VC1069	Romik Space Fortress	VC-20 o. E
VC1066	Terminal Scramble	VC-20 o. E
VC1062	Sumlock Jumpin' Jack	VC-20 o. E
VC1063	Wicosenit Der Fuch des Pharao	VC-20 + 16K
VC1021	Imagine Arcadia	VC-20 o. E
VC1036	Postern 3-Deep Space	VC-20 Comm 64
VC1023	Livewire Gridtrap	VC-20 o. E
VC1030	Romik Zorgons Kongdom	VC-20 + 8K
VB20 0	Inteceptor Krazy Kong	Commodore 64
VB20 1	Inteceptor Frogger	Commodore 64
VB2007	Inteceptor Panic 64	Commodore 64
VB20 12	Inteceptor Star Trek	Commodore 64
VB2004	Melbourne Hungry Horace	Commodore 64
VB2001	Engl. Software Superfont	Commodore 64
VB2000	Engl. Software Spritemaker	Commodore 64
VB2002	Terminal Superscrumble	Commodore 64
VB2003	Terminal Gridder	Commodore 64
VB2005	Romik Dickys Diamonds	Commodore 64
VB2006	Bubble Bus Hustler	Commodore 64
VB2009	Melbourne The Hobbit	Commodore 64
VP4008	Automata Gehen Sie in das Gefängnis	ZX Spectrum 48K
VP4003	Automata Groucho	ZX Spectrum 48K
VP4012	PSS Krazy Kong	ZX Spectrum 48K



**Verlagsunion**  
Friedrich-Bergius Straße 7  
Postfach 5707

# Homecomputer

Bitte  
frei  
machen

DR5000	Romik Strategie Command
DR5002	Terminal Line Up 4
DR5001	Romik Cube (Würfel)
OR6002	PSS Hopper
OR6003	PSS Centipede
OR6005	Romik Loch Ness Monsters
OR6004	PSS Invaders
OR6006	Melbourne The Hobbit
ZU8004	De Luxe Jostick Quickshot
AT7002	Engl. Software Escape L. Perilous
AT7000	Engl. Software XENON RAID
ZU8009	Filesystem Aufsatzstatus
ZU8010	Protek Jostick Interface
BD9009	Virgin Games for your Dragon (Buch)
BT9010	Virgin Games for your LKS 80 (Buch)
BO9011	Virgin Games for your Oric (Buch)
BZ9012	Virgin Games for your ZX 81 (Buch)
BS9013	Virgin Games for your ZX Spectrum (Buch)
BV9008	Virgin Games for your VC-20 (Buch)
BA9014	Virgin Games for your Atari (Buch)
BS9004	Melbourne Over the Spectrum (Buch)
BS9003	Melbourne Spectrum ROM Assembly (Buch)
BC9000	Melbourne Commodore 64 Games Book (Buch)
BD9001	Melbourne Enter the Dragon (Buch)
BC9005	Melbourne Metone Programming Oric 1 (Buch)
BS9002	Melbourne Spectrum Hardware Manual (Buch)
RZ9007	Melbourne Not only 30 Programs ZX-81 1K (Buch)
BV9006	Melbourne VC-20 Innovative Computing (Buch)

## Garantie

Wir senden Ihnen  
Homecomputer regelmäßig ab  
der nächsterreichbaren  
Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus  
inclusive Mehrwertsteuer und  
Zustellgebühren.

Sie können Ihr Homecomputer-  
Abonnement jeweils 8 Wochen  
vor Ablauf der 12-monatigen

Bitte  
frei  
machen

# Homecomputer

regelmäßig  
abgegeben  
mit  
Beibehaltung

**Verlagsunion**  
Friedrich-Bergius Straße 7  
Postfach 5707

Abnehmer: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

Zahlung: \_\_\_\_\_

Bestellwert: DM \_\_\_\_\_

☐ Scheck ist beigefügt

☐ per Nachnahme zzgl. Gebühren

☐ Vorkasse (bei Lieferung ins Ausland  
keine andere Zahlungsweise möglich)

## Garantie

Wir senden Ihnen  
Homecomputer regelmäßig ab  
der nächsterreichbaren  
Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus  
inclusive Mehrwertsteuer und  
Zustellgebühren

Sie können Ihr Homecomputer-  
Abonnement jeweils 8 Wochen  
vor Ablauf der 12-monatigen  
Mindestbezugsdauer schriftlich

Bitte  
frei  
machen

## WICOSOFT

Christian Widuch  
Nordstraße 22  
3443 Herleshausen 1

Erw.  
let über den Pla-  
die Städte der  
e Munitionsde-  
ind Bodenrake-  
en Meteoriten,  
etzer gewesen  
DM 39.50

Erw.  
ible-Versionen  
nell. Tolle Gra-  
k oder Tasten-  
DM 39.50

R für den  
o. 16K  
ir galaktischen  
te das Mutter-  
in Raumschiff  
n Jupitormon-  
manöver sind  
er Gologs. Sie  
DM 39.50

v.  
on Halfischen  
dem Du aus  
ommen bist.  
in Netz, wel-  
ihst und mit  
kannst.  
Hale lauern  
M 39.50



# Jede Menge neue Spiele

## Jumpin Jack

für den VC-20 o. Erw.  
Das beliebteste Fröschspiel in perfekter  
Aufmachung. Ein Spiel – nicht nur für  
Grüne.

DM 45.50



## Adventure-Spiel f. VC-20

(Spielkartenversion) rund 19K  
ein Superspiel

WICOSOFT



Der Fluch des Pharos

## Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.  
Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50

## MARTIAN RAIDER

für den VC-20 o. Erw.

Im Tiefflug rast Dein Jet über den Pla-  
neten und bekämpft die Städte der  
Marsianer. Zerstöre die Munitionsde-  
pots, schieß die Ufos und Bodenrake-  
ten ab. Vorsicht vor den Meteoriten,  
denn jeder könnte Dein letzter gewesen  
sein.

DM 39.50

WILL YOU BE THE  
SUPREME WORLD  
CHAMPION?

## Skramble

für den VC-20 o. Erw.  
Eine der besten Skramble-Versionen  
auf dem Markt. Superschnell. Tolle Gra-  
fik. Guter Sound. Joystick oder Tasten-  
bedienung.

DM 39.50



## MOONS OF JUPITER

für den VC-20 m. Erw. (3 8 o. 16K)

Du bist Commander einer galaktischen  
Flotte. Während die Flotte das Mutter-  
schiff begleitet, sucht ein Raumschiff  
die Passage zwischen den Jupitermon-  
den. Riskante Ausweichmanöver sind  
nötig. Achte auf die Ufo der Gologs. Sie  
wollen Dich vernichten.

DM 39.50

WILL YOU BE THE  
SUPREME WORLD  
CHAMPION?

## MULTISOUND SYNTHESIZER

für den VC-20 o. Erw.

Der Synthesizer für alle Computermu-  
sik-Freaks! Extrem flexibel. Alle denk-  
baren Musik- und Spezialeffekte.  
4 zu kombinierende Grundkomponen-  
ten vorhanden: Musik, Rhythmus, pro-  
grammierbare Musik und Toneffekte.  
Eines der stärksten Programme von  
ROMIK.

DM 39.50



## SHARK ATTACK

für den VC-20 o. Erw.

Du schwimmst in dem von Haien  
wimmelnden Meer, nachdem Du aus  
dem Piratenschiff entkommen bist.  
Deine einzige Waffe ist ein Netz, wel-  
ches Du hinter Dir herziehst und mit  
dem Du die Haie fangen kannst.  
Hüte Dich anzuhalten. Die Haie lauern  
gierig auf Dich.

DM 39.50

WILL YOU BE THE  
SUPREME WORLD  
CHAMPION?

KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 3,- DM)

WICOSOFT \* Nordstraße 22 \* 3443 Herleshausen \* Tel. 0 56 54 - 61 82

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



**Commodore 64  
ZX Spectrum 48K  
Oric-1**

**Katalog anfordern** (Schutzgebühr 3,- DM)



**The Hobbit** für den ZX Spectrum 48K  
Das neue Superadventure. Herrliche Grafik. Großer Befehlssatz.  
Ein Meilenstein der Microcomputersoftware. Dazu das Hobbit-  
Taschenbuch (in englischer Sprache).

**DM 78.--**



**Tarzan** für den ZX Spectrum 16 & 48K  
Ein Geschicklichkeitsspiel. Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird  
er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß?  
Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.

**DM 25.--**

### **JEDE MENGE NEUE SPIELE**

#### **für Spectrum 48k:**

**neu**

**Adventurer's Nightmare (Abenteurers Alptraum)**  
Freie Tastenwahl. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fünf  
Nächte müssen in der Spukhöhle verbracht werden. Es gilt, Gold  
und Leben vor Gespenstern, Vampiren, Energiespindeln, Skeletten  
und Mörderspinnen zu verteidigen. Sehr schnell!

**DM 32.00**

#### **Schatzsuche im Irrgarten**

Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fin-  
den Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die  
Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden,  
aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!

**DM 32.00**

#### **Flipper**

Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippert wie  
in der Kneipe um die Ecke! Drei Geschwindigkeiten. Bis zu vier  
Spieler spielen je drei Bälle! Sehr schnell!

**DM 32.00**

#### **Spectrum 16k:**

##### **Teufels-Fahrer**

Deutsche Anleitung im Programm. Weichen Sie dem entgegen-  
kommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wech-  
seln. Rasend schnell! 10 verschiedene Geschwindigkeiten.

**DM 32.00**



**Penetrator**  
für den ZX Spectrum 48K  
Superschnelles Arcade-Spiel, das die  
48K voll ausnutzt. Wer den erweiterten  
Spectrum besitzt, sollte auf dieses Spiel  
nicht verzichten.

**DM 37.--**



#### **Colour Clash**

für Spectrum 16/48 K

füllen Sie die Felder mit dem magi-  
schen Pinsel aus und lassen Sie sich  
nicht von der bösen Geister erwi-  
schen. 100% Masch.code, sehr unter-  
haltsam.

**DM 35.00**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
SOFTWARE-AUTOREN GESUCHT, INFO ANFORDERN**

**WICOSOFT \* Nordstraße 22 \* 3443 Herleshausen \* Tel. 0 56 54 - 6182**

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!